一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏机

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

《新神雕侠侣》揭秘

新武侠时代唯美主义

电脑高级车手完全攻略系列Ⅲ

伟大的F1大赛

十二月快报

黑客光临 Battle.net
Q3A 玩法又出新花样
Westwood 再战“沙丘”
“劳拉”遭遇大盗
世纪之末，《傲世三国》
CD-KEY 打开战网之门
大宇再铸“网络仙剑”

新作前瞻：沙丘霸主，神秘岛Ⅲ流放，魔法师传奇Ⅱ魔法艺术，暗夜幽魂，机甲雄风，不死亡灵，云斯顿赛车Ⅳ，横冲直撞，梦幻家园…

电玩资料夹

评点报告：傲世三国，三角洲特种部队Ⅲ陆战勇士，FIFA2001，爱的记忆，宙斯：奥林匹斯之王，北欧神话……

博德之门Ⅱ 完全图解攻略（中）
新倚天屠龙记 完全图解流程
魔法时代 全面任务解析

秘技档案：北欧神话，吃豆小子时空大冒险，三角洲特种部队Ⅲ陆战勇士，宙斯：奥林匹斯之王，巫师与武士，FIFA足球2001，F1车队经理2000……

麻辣玩家

玩家沙龙：业余爱好比较谈
文渊阁：《海之槛歌》之吟游传说

软硬资讯

ACER CD650A 光驱
DFI AK74-EC 主板
源兴 52 速精品光驱
ADI G910 纯平显示器
NEC12 倍速 DVD 驱动器
七喜大水牛两极风散热器
微星 694Master 和 K7T Pro2-A

胜者为王：GeFORCE2 vs RADEON

内存技术小议
SCSI 硬盘与 SCSI 卡
你真的需要 ATA100 吗？

英业达者速英语系列
金山快译 .net 2001 专业版
游戏制作经验谈

深海争霸 Submarine TITANS

简体中文版 2000 年 12 月上市

零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn
ISSN 1005-6793





大型超级图形网络生活游戏即将上
是我？不是我？
梦幻家园
找 www.LeLe.com.cn
现代都市生活网上再现
多种人生体验自由设计
上万种个人形象由你选择
无数个精彩场景让你游览
强大的聊天功能任你自由交流
多种职业多任务供你大展拳脚
多用户角色扮演使你充分体味朋友同玩的乐趣
开放式游戏平台让你亲身感受游戏制作的快感
异彩纷呈的活动邀你参加
多种神秘礼物等着你来拿
“梦幻家园”正在寻找园主——“乐哥”、“乐妹”，你有胆来试一试吗？具体详情请访问浪网游戏频道梦幻家园专区或乐网站。热线电话：(86)10－68435995－180
中文之星 CHINESE STAR
北京中文之星数码科技有限公司
电话：86－10－68435995 网址：www.cstar.com.cn
地址：北京紫竹院路29号北京香格里拉饭店写字楼五层
邮编：100089 E-mail:support@cstar.com.cn
蜂巢工作室 GAME NEST
www.LeLe.com.cn
乐乐网站 www.lele.com.cn

《异域惊魂曲》完整中文版



那是一个神秘的世界。当你从冰冷的停尸床上爬起来的时候，发现自己已经丧失了全部的记忆。你是谁？这是什么地方？你是怎么死的？等待着你的是一个什么样的未来？所有的这一切问题都需要你在游戏中用自己的力量去寻找答案。你会逐渐的发现死亡和受伤对于你来说并不可怕，可怕的是寻找那失去的记忆。

作为《博德之门》的后续制作，《异域惊魂曲》当仁不让的夺得了99年的最佳角色扮演游戏，是BlackIsle继97年的《辐射》，98年的《博德之门》后第三次获此殊荣，并且迄今依然列在国际游戏排行Top100榜首。由此可见，精心汉化后的《异域惊魂曲》无可置疑的是一款精品中的精品。







- 独特的角色设定系统，角色的各项能力将决定你在游戏中解决事情的方式，虽然使用武力或者智力都可以解决问题，但产生的结果却不会完全一样。
- 全新的自由式角色发展系统，根据个人的喜好发展自己所扮演的角色。你可以在对话中选择欺骗对方或者坦诚的去对待，甚至可以选择虚假的坦诚态度，当然，你的一切言行都有可能影响到故事情节的发展。
- 基于TSR的《AD&D》系列授权。首次将该主题世界（集AD&D系列之大成者）引入电脑游戏。
- 一个有关生死轮回的神秘故事，主人公为揭开不死之谜进行的旅程，故事情节引人入胜。
- 宏伟的游戏场面，迷幻的魔法效果，富于变换的多种多样的场景，神秘莫测，与故事的神秘氛围天衣无缝地融为一体。
- 创意非凡的物品和NPC设定，将让你完全沉醉于这个奇幻世界。

近期隆重上市，4CD完整中文版，98元全新精美纸盒包装。



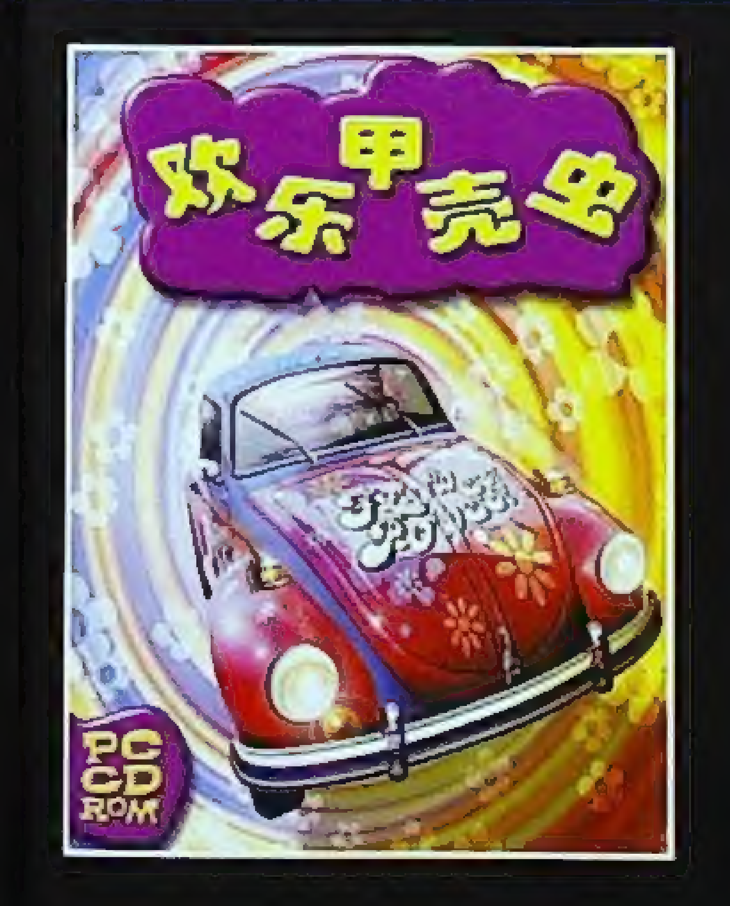
现已上市





现已上市





现已上市





现已上市



SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体
地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

之扩展版

异度空间

CYBERMERCS

ALIEN SLAYER EXPANSION

全新改版任务，提供多种网络连线对战模式

奉献价：单CD 38元

AOZORA

DIGITAL IMPACT

魔法时代

KNIGHT OF THE RIHAS

12月火爆上市

超级惊喜价：2CD 38元

中国独家代理　北京捷径电脑公司

JJSOFT

地　　址：北京海淀区阜成路8号西平房（航天桥东南侧121路车站旁）
咨询电话：010-68730166　销售热线：010-68520836
邮购地址：北京市813信箱　邮编：100037

您如需要游戏图片请到家用电脑与游戏机网站 http://www.fcgm.com.cn免费下载





北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086) 电话：(010)62524868-678 传真：(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com E-mail:m_game@kingsoft.net 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 直邮电话：(010)62524868-537 免费咨询电话：800-8105770 订货热线：(010) 62638312





小鳄闯天关2

更加机智
幽默和精
彩的冒险
历程！

★ 在40个关
卡中随同30
个原创角色体验
真正3D效果的刺激冒
险经历！

★ OmniPlay——一种
崭新的游戏玩法，可
以由两位玩家共同
操控可爱的小鳄！

CROC 2

ARGONAUT SOFTWARE LTD™ FOX INTERACTIVE™ ELECTRONIC ARTS™ 电子艺界™

电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路6号新世纪饭店
写字楼1058室(100044)
电话：010-68492188
传真：010-68492189
网址：www.ea.com.cn

总经销商：中国图书进出口(集团)总公司
地址：北京市朝阳区工体东路16号(100020)
电话：010-65002896
传真：010-65063101

MAGIC The Gathering 万智牌

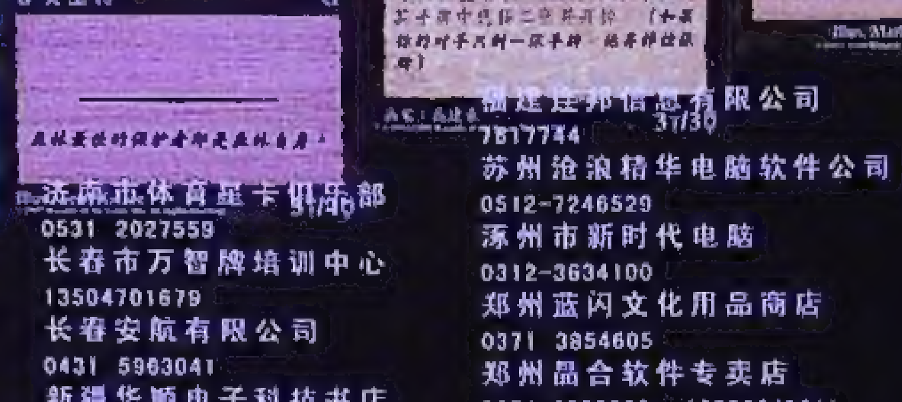
你有6大理由加入
万智牌三国志联盟活动：

每购买一个博图
三国起始套牌
可免费得到
两个补充包

1. 15分钟学会非常好玩的健智游戏
2. 带你进入神秘的多明尼亚世界
3. 挑战你的智力极限
4. 欣赏世界各国知名画家的杰作
5. 领你走向通往世界冠军之路
6. 收集保值，增加个人宝藏







北京
彤运书屋
13801324686
国琳沙滩中心点
65257934
电脑教育馆
67630614
科苑书城海苑俱乐部
68515544-2098
天时达体育用品销售中心
62021557
鲲鹏翔宇
13501336139
彤兴万智牌专卖店
13001990542 68486686
东方博龙电脑教育馆
67272885
万智牌集换中心小街店
65131619
七色阳光礼品店
北京花园路40号
天津名流屋星卡球迷俱乐部
022 23321331
天津天界万智牌健智中心
022-23322758
长沙友联电游
13907310081 0731-4427424
上海万智牌健智中心
63787901 13901946268
黄浦少年宫店
63520366
上海万智牌新攻略天地
13901758086
成都万智牌专卖店
5442962
沈阳盛琳球星卡专营店
024 86250466
沈阳天韵万智牌专卖店
13002482142 024-23244841
哈尔滨飞人球星纪念品店
0451 3673208
重庆连邦软件万智牌俱乐部
023-68637223
大连中外球星卡站
0411 3685016
唐山芙兰德体育运动卡商店
0315 2826944
济南市体育星卡俱乐部
0531 2027559
长春市万智牌培训中心
13504701679
长春安航有限公司
0431 5963041
新疆华顺电子科技书店
明园西路9号附2号
青岛大汇电子
0532-3821397
厦门博图电脑有限公司
0592-2218819
江苏众智万智牌专卖店
025-3304366
南京新高科技有限公司
025-3371350
太原大众软件
0351 7234490
福建连邦信息有限公司
7817744
苏州沧浪精华电脑软件公司
0512-7246529
涿州市新时代电脑
0312-3634100
郑州蓝闪文化用品商店
0371 3854605
郑州晶合软件专卖店
0371-6993569 13503848811
杭州南北电脑技术公司
0571-8079935
台州路桥快捷电脑
0576-2433636
嘉兴一族
0573-2087320
昆明黑马计算机软件技术公司
13708841137 0871-5191804
无锡佳盟电脑公司
0510-2722436
自贡寒乐氏
0813-2400531
温州万智专卖店
0577-8261306
合肥万智牌专卖店
051-3665814
南宁奥讯电子有限责任公司
0771-2021512 13807810773
武汉精恒科技有限公司
027-87649127 87654137

美国威世智有限公司
联系电话：
010 - 8529 - 8086
联系地址：北京市朝阳区光华路1号嘉里中心南楼1621室
100020

Wizards of the Coast 威世智

CAMBRIDGE SOUNDWORKS














屡获大奖的 Cambridge SoundWorks 数码音箱家族

“我们无法忽视一个事实：Cambridge SoundWorks音箱在各个方面的表现均出类拔萃！”

《Stereo》评语





Desktop Theater 5.1 DTT3500 Digital


PlayWorks DTT2500 Digital


FourPointSurround FPS2000 Digital


SoundWorks Digital

CREATIVE
创新科技
CHINA.CREATIVE.COM

华北区
北京友联创新科贸有限公司 Tel:010-62576414
北京太古江山科技有限公司 Tel:010-62611040
华南区
广州市新都电脑有限公司 Tel:020-85560478 85560432
广州市超航科技有限公司 Tel:020-87531270 83531271
西南区
重庆八达电子工程有限公司 Tel:023-63621170 68790389
成都市武侯区兰德电脑服务部 Tel: 028-5227306
东北区
哈尔滨龙威科技有限公司 Tel:0451-2543690
沈阳天润科技实业有限公司 Tel: 024-23966626 23907127
西北区
陕西火炬商贸有限公司 Tel:029-4242886 4294873
华东区
上海坤合科技发展有限公司 Tel: 021-54900494
南京先信商务发展有限公司 Tel:025-3683612 3682629
上海昆仑科技投资发展有限公司 Tel: 021-63873166
华中区
武汉腾腾资讯有限公司 Tel: 027-87881442 87862590

授权区域总代理

北京创新未来科技有限公司 电话: 010-64255500 64255010
上海分公司 电话: 021-62551087 62553477
广州办事处 电话: 020-87554685 87554686
成都办事处 电话: 028-5248551 5249329

依星软件，震撼出击；款款精品，欢乐无限

梦幻模拟战系列隆重上市



梦幻模拟战 I

奉献价 25 元

单 CD+游戏指南+人物收藏卡6张



梦幻模拟战黄金典藏版

珍藏价98元

（I游戏光盘+II游戏光盘+游戏指南+资料设定盘+人物收藏卡12张

附赠全彩漆原智志原画集）



梦幻模拟战II

怀旧价38元

双CD+游戏指南+人物收藏卡6张

同步上市 172页全彩官方功略

附赠游戏碟 热卖价28元



时空战士

惊爆太空价 1CD 38元

十二月火线上市



纯白预言者

天使勇者价 2CD 48元

十二月捍卫时空幻境



炼金术士艾丽

漂亮少女价 1CD 38元

十二月美丽登场

依星与你相约于网易游戏频道（game.163.com）依星游戏世界



上海依星电脑软件有限公司荣誉出品

地址:上海愚园路172号环球世界大厦2903 邮编:200040 售后服务热线:21-62493326
传真:21-32140053 销售热线:21-62493049 公司网址: http:\\www.yistar.com.cn
技术支持: support@yistar.com.cn 销售信箱: sales@yistar.com.cn



2001年元月

育碧软件倾力巨献
新世纪再掀危机狂潮

标准版　　48元

白金典藏版　198元

— Jill Valentine

23岁

血型B

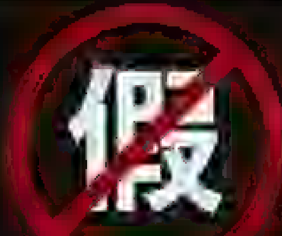
身高166cm

体重49kg

S.T.A.R.S成员之一，原《生化危机》一代故事中的女主角，对爆炸物等陷井的处理有很高的能力，曾完成美军DELTAFORCE的训练过程，为人爽朗富正义感，虽然间中会过于率直，但拥有坚强的意志及正确的判断力。

凡是在2001年元月前在中国大陆地区出现的《生化危机3》PC版均为非法的伪正版，其内容为《生化危机3》日文PS版，这严重损害了广大用户的利益。

请广大销售商与用户抵制并举报，并请用户将已购买得伪正版退回销售商并申诉消费者的合法权益。



简体中文PC版















育碧开心游戏特惠礼包

圣诞节全新限量发售888套

每组（三款游戏）仅售66元

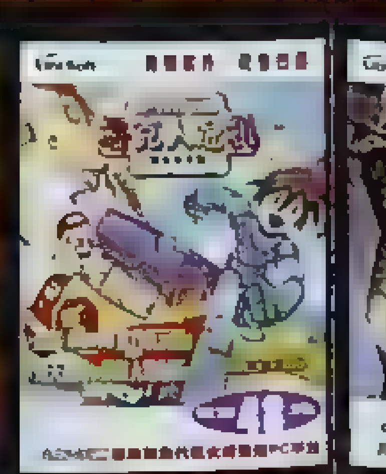
每套礼包另含育碧游戏产品8折券

A





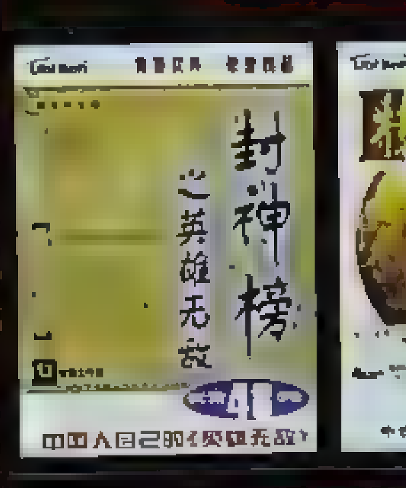

B


C




D









创世纪企业王国

简体中文版 48元 12月初上市

前88集香港无线连续剧即将在全国地区上映

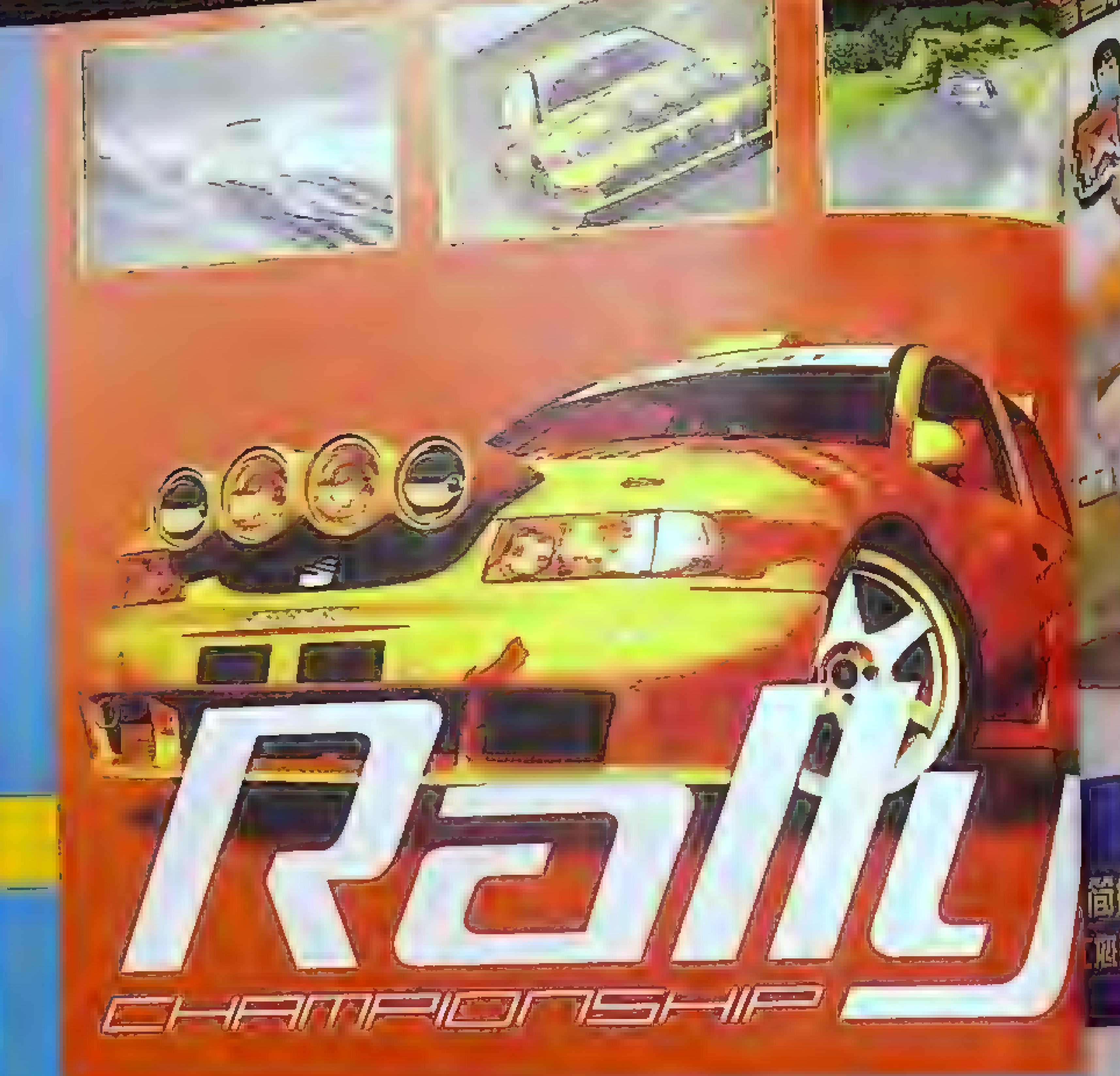
谁说命运不由己 创出游戏新世纪

冠军拉力赛

48元 圣诞节强势登场

无可挑剔的拉力赛车游戏

★ 共38段400公里的经典赛道
★ 23种世界级拉力赛车
★ 独特的赛车物理模拟系统
★ 包括夜灯、烟雾、雨天等各种特效







桌球俱乐部

48元 2001年元月初上市

逼真、全面的桌球游戏

含斯诺克、美式8球、美式9球等多种游戏方式

银河英雄传说V

简体中文版 48元

2001年元月上市

以日本著名作家－田中芳树的畅销小说《银河英雄传说》为蓝本，重现浩瀚宇宙中，星际舰队间相互作战的SF战略模拟游戏



业王国

元 12月初上市

续剧即将在全国地区上映

创出游戏新世纪

赛

强势登场

的赛车游戏

赛道

系统

等各种特效

部

元月初上市

桌球游戏

美式9球等多种游戏方式

传说V

48元

上市

中芳树的畅销小说《银河

重现浩瀚宇宙中，星际舰

略模拟游戏



銀河英雄傳說V



超低价 28元

简体中文版 2001年元月上市

您亲身享受经营饮料冒贩店的乐趣



模拟奥运2000之田径篇

8元 2001年元月初上市

东周列国志

公元前七七〇年至公元前二二一年，是最动荡、最复杂的春秋和战国时期。五百多年期间从奴隶社会的瓦解和封建社会的形成时期。

春秋时期（公元前七七〇年至公元前四七六年）。周王室日益衰微。一些较大的诸侯国，为了扩大自己的势力范围，先后起来不断进行争夺土地、人口以及对其他诸侯国的支配权。年年战争不断。大国兼并小国。给劳动人民带来了严重灾难。

战国时期（公元前四七五年至公元前二二一年）。经过春秋长期激烈的争霸战争。一战国七雄一为了继续争夺土地和人口。七国之间仍不断进行争夺霸权。人民遭受的灾难更加严重。他们都厌恶割据混战。渴望统一。

48元 12月中旬上市



育碧软件扶持国人游戏第二弹

中国人自己挑战《三国志》的全新策略游戏

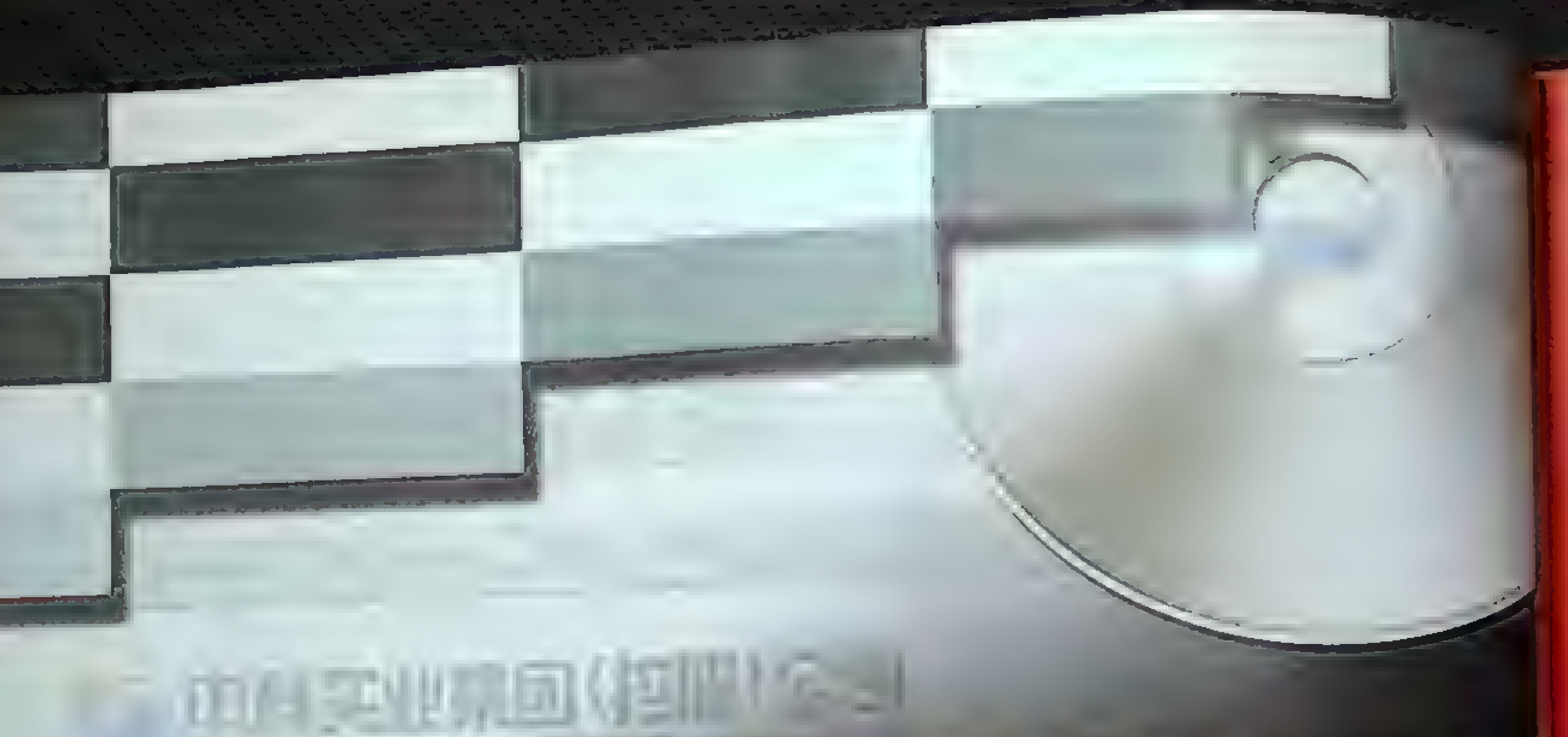




Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司

北京联络处



白鲨王

光盘驱动器

48X MAX

CD-ROM DRIVE











中科集团
CHINA SCIENCES GROUP

随时随地保护您的权益
免费服务热线：800-810-0938



纸牌游戲 <CARD GAME>

38元

万代行天
WONDERS

电话/传真：010-82013730
邮编：100083



北京连邦软件有限公司国内总经销（软件业独家代理）
电话：（010）62525338,62637266转总代理部
传真：（010）82618047
http://www.federal.com.cn

都市计划

——城市百分百

活动一

主题：“玩家心中的奥运之城”征文活动

要求：字数500-1500字，内容希望结合申奥和游戏两个话题，玩家可自由发挥。

参与方式：投稿至《家用电脑与游戏机》或新浪网。

奖品：前100名投稿的人都会有精彩礼品

最佳文章奖金1000元

活动二

主题：“奥运之城”设计图稿征集活动

要求：使用《都市计划》游戏中提供的北京场景做设计，结合建筑物编辑器和游戏中自带的体育设施，构建自己心中的奥运之城。

参与方式：将游戏存档投至新浪网相应专区。

奖品：最佳作品将获得大奖IMB多媒体电脑一台（NetVista A20i）





全新IBM NetVista A20i！

- 多媒体电脑以Web核心进行设计，使您可以迅速、高效和容易地访问互联网信息。
- 采用独特的小机箱设计，节省空间，符合国际潮流。前置USB接口，方便用户连接。
- 为商业用户和家庭办公环境及个人计算领域提供了出众的多媒体性能。

（以上图片仅供…）

网上订购：新浪网

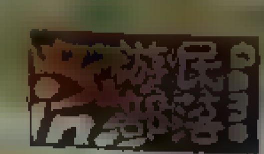
活动详情请参考新浪网游民部落《都市计划》专区

http://games.sina.com.cn/zhuanqu/city/

协办单位：







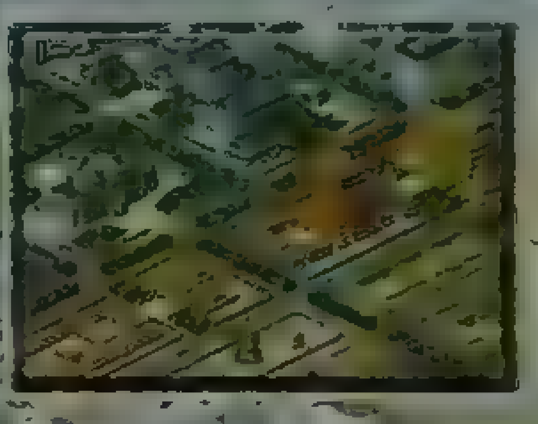
构建中国人自己的城市



大型的火车站，是都市人口的来源。



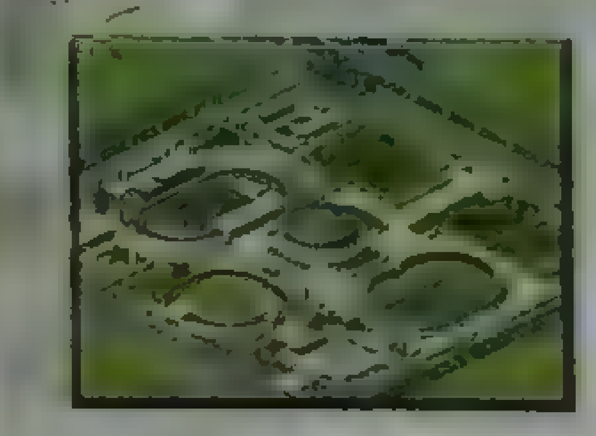
俯视整个城市，体味创造的成就感。



中西文化结合，让你发挥设计灵感。



建筑物编辑器，创造无限个性作品。



多样化体育馆，真实演绎奥城之城。

研发

发行 华彩软件 SOFTCHINA

经销：北京信达新意网络技术有限公司

发行：北京天下华彩网络软件有限公司　地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区

电话：(010)88096906　传真：(010)88096279　客服电话：(010)88096905　E-mail:servicepub@softchina.com.cn



清华同方
TSINGHUA TONGFANG
CYBORG 3D GOLD USB
超级游戏外设



新神雕侠侣活动多多，机会多多！

1. "我眼中的神雕"－有奖征文活动：

合作伙伴：电脑商情报－游戏天地

活动期限：11月13日－12月11日

字数要求：不少于500字

活动内容：有一千个读者那么对小龙女和杨过的恋情就会有一千种感触。神雕侠侣都曾给我们一份真心的感动。

在某个深秋的午后，让我们暂时忘记现实生活的忙碌与烦躁，来与我们分享一下那份尘封已久的情怀。我们并不局限您的题材和格式，我们期待着您为我们的活动添上亮丽的一笔。

奖品设置：2001年上半年的电脑商情报－游戏天地特刊

台湾原版神雕侠侣限量版一套（5CD、深蓝色特制光盘、烫金木盒、比普通版更酷的招式、特别的换装功能……）

2. 神雕大论坛

合作伙伴：家用电脑与游戏机

活动期限：2001年1月15日截止

字数要求：不超过500字

活动内容：无论是评说您已经读得熟烂的《神雕侠侣》这部书，还是想对《新神雕侠侣》这款游戏发表一些高见，我们这次见招拆招，照单全收。简单扼要的评价，独到的见解，将为您赢得获得台湾原版的限量小龙女挂轴海报一卷的机会。我们为您提供的机会仅有30个，请快快提笔，您还有任何犹豫的理由吗？

同时,如果将刊登在家用电脑与游戏机的征稿启示中的剪角寄到第三波公司,就可以和其他购买了神雕侠侣这款游戏的玩家一起参加我们为了回馈玩家举办的"神雕侠侣惊喜奖"的抽奖活动。

3. 神雕侠侣惊喜奖

活动期限：11月24日－2001年1月1日

问世间，情是何物，直教生死相许。天南地北双飞雁，老翅几回寒暑…………

如果您对《神雕侠侣》这款小说中的宋词还有印象或是您对宋词的稍有研究，还可以通过参加这款游戏的回函卡上举办的"宋词连阙有奖征答"活动！奖品丰盛，不可错过！

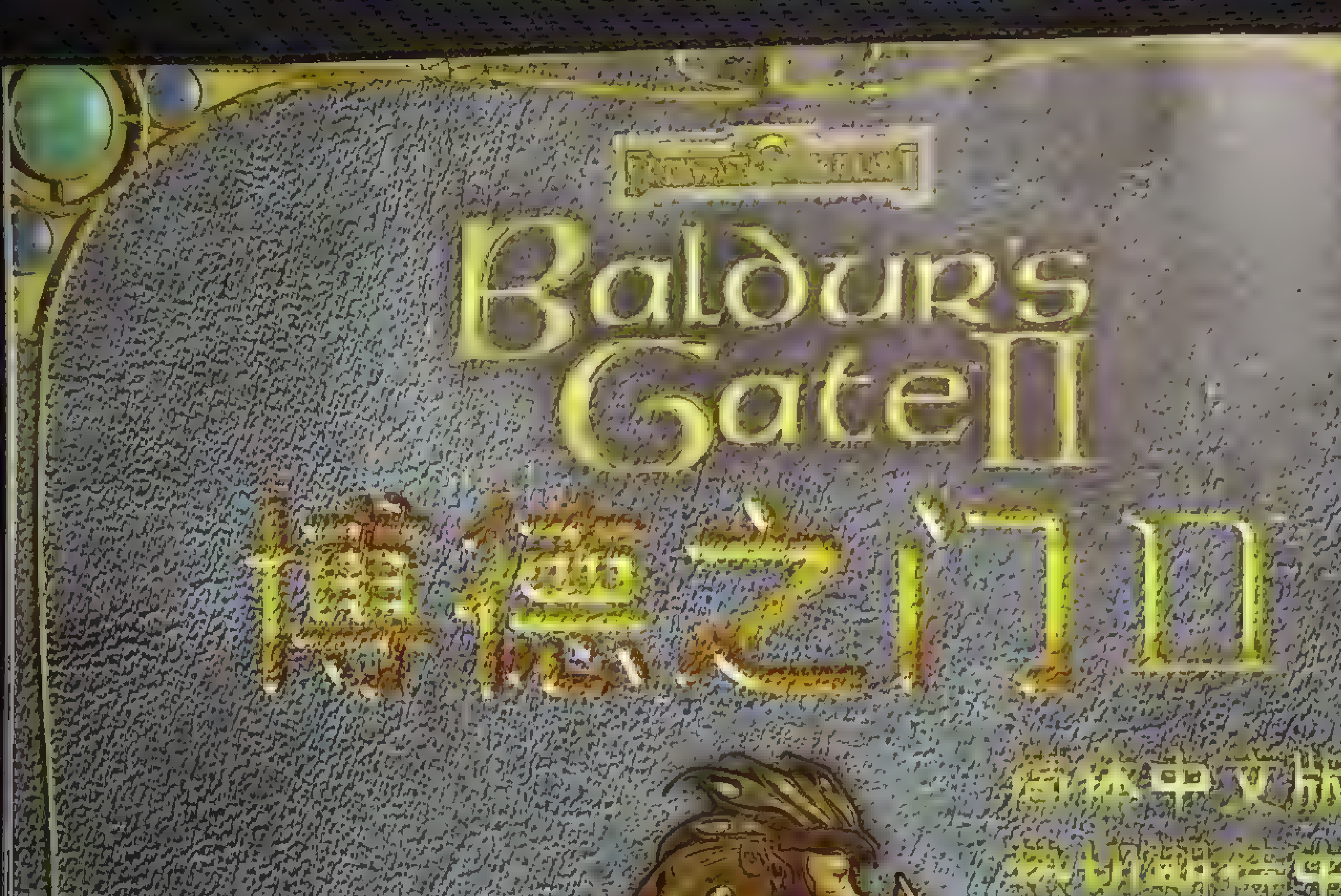
奖品设置：第三波免费游戏换领卡（限10套）、杨过小布偶、小龙女小布偶、神雕侠侣寒冰杯、第三波最新产品、台湾原版珍藏海报……

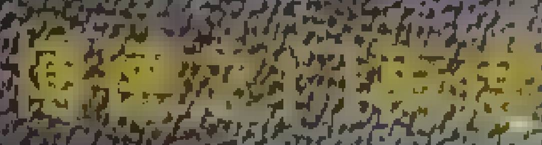
4. 神雕侠侣首卖会

11月26日记住这个日子，我们准备了丰盛的礼物和不断的惊喜，诚邀广大玩家共襄盛举。

★首卖会详细预告,请见各大游戏网站及周刊广告。

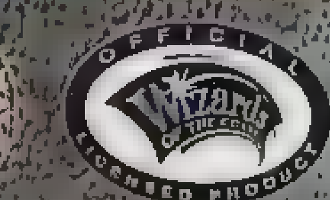
★活动详细说明，请见各合作伙伴的活动细则以及游戏包装内回函卡的说明。


Baldur's Gate II
博德之门II



Shadows of Amn





Windows 95/98

Wizards of the Coast
Official Licensed Product


BLACK ISLE


第三波


ICEWIND DALE
Interplay
RPG的代言人
1998年
异尘余生2
博德之门
博德之门: 剑湾传奇
1999年
异域镇魂曲
2000年
冰风谷


冰·风·谷

虎魄重光 天地称皇 谁可匹敌 唯独天晶

神兵玄奇

敬请拭目以待

黄玉郎经典漫画原作改编
上古神话与武侠引爆的中国RPG大作

第三波

BIG POINT

北京总公司：

上海分公司：业务电话：(021)64223192 (021)64224985



28.8元 11月上市



28.8元 即将上市

神鵰侠侣
攻略秘笈

28.8元



28.8元 即将上市





28.8元 12月上市



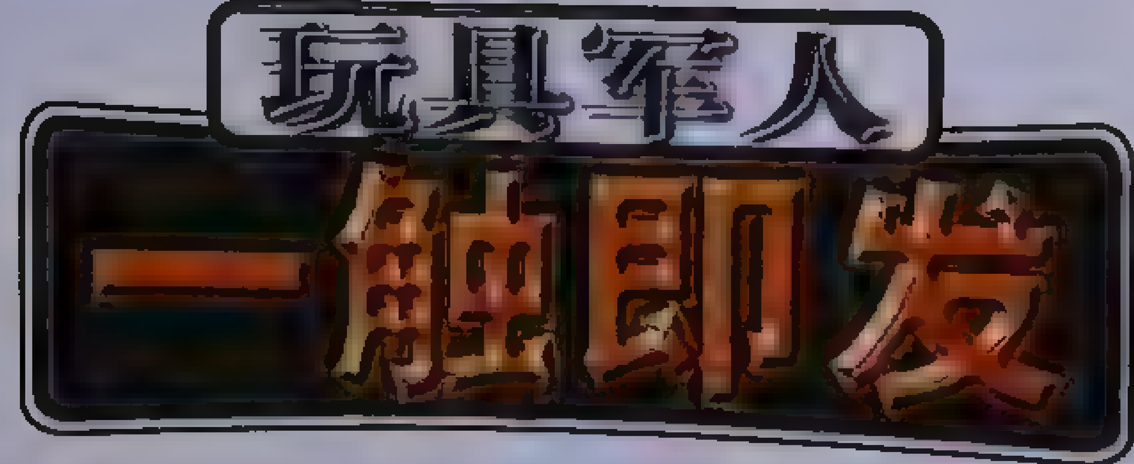
28.8元 12月上市

28.8元 12月上市




第三波軟件(北京)有限公司
地址 北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室
邮编 100029 电话 86 10-62023122 62368691-5 传真 86 10-62368776 E mail acertwp@publ.c east cn.net
上海分公司
地址 上海市瑞金南路1号海兴广场16H
邮编 200023 电话 86-21-64223192/4841/4985 传真 86-21-54521019 E-mail twpsh@sh163a sta net cn







★考究的游戏场景，让真
的战争场面另类的展现
你面前!
★绞尽脑汁运用各种战术
利用机关枪、手榴弹、
福枪等武器，以及医药
等补给物资，给你的敌
致命的一击吧!
★15个战场任你驰骋，与
的英雄一较高下吧!

玩具军人
一触即发

Real Combat Plastic Men ™

代理发行
第三波

研发制作
3DO
www.armymen.com

北京总公司：客服电话：(010)62023122 业务热线：(010)62368691～94
上海分公司：业务电话：(021)64223192 (021)64224985

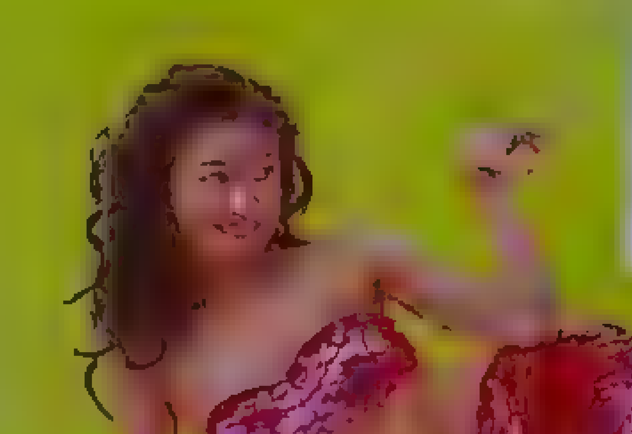
每周五晚21:00–22:00第三波与您相约
北京人民广播电台1026千赫“动心九时”



★丰富多样的珊瑚热带鱼,更隐藏了神秘的美人鱼
★采用 先进的 3D 虚拟生物,人工智能 术,每条鱼 自己
的个性和感情
★每条鱼或灵 脾气暴躁,也会 打闹,
还会闹些小病小 分享受

1CD ￥38

★还有神秘的美人鱼呦★











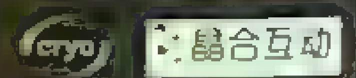
北京总公司 电话：(010) 62023122
上海分公司 电话：(021) 64223192





因《圣殿诗篇》Disk 5存在‘死机’问题，若‘Disk 5’字样呈兰色，请与第三波公司联系调换。因此给您带来不便，我们深表歉意。

游戏即探索，是古老文明倾颓之后的再生



亚特兰蒂斯 II

简体中文版

亚特兰蒂斯

不存在你的眼前

而是深入你心

* 非线性的游戏剧情发展。
* 18个场景和60多个3D渲染的角色。
* 史诗般的神秘故事背景。
* 冒险历程将经过5个不同的地方。
* 没有时间限制的谜题。
* 改进的Omni3D立体视像技术。
* 角色说话时的真实面部动作。
* 坚持一贯的无暴力主题。

系统需求：

windows95/98

Pentium233

64MB 内存

8速光驱

70MB 以上硬盘空间

2MB 显卡（推荐 4MB）

100% 兼容 DirectX6 的声卡

Atlantis II

★ 经典冒险解谜游戏

12月中旬上市

69元 /5CD

游戏即时尚，得到之后才发现原来失去的更多

降临埃及的厄运，

受诅咒的爱尔兰古都。

所有文明兴衰之谜，

俱起源于这块失落的大陆

潜入阴曹地府与牛头马面周旋，

遭受玛雅善恶神祇的内心审判。

接受金字塔祭司提出的考验

唯一的帮手是你不可动摇的意志与信念

你将会高声的呐喊、无法自拔的感动，也必须抚平激动的心灵，

面临最深刻冷酷的考验

玩游戏，看攻略，游西藏

玩《亚特兰蒂斯 II》正版游戏软件，您将有机

会免费游西藏，亲自探寻梦幻国度香巴拉的迷

……，更有机会获得由丽台科技股份有限公

……WinFast GeForce 2 Mx 或 WinFast S325

TNT2 显卡。下图为奖品样图



WinFast GeForce 2 MX

WinFast S325

特约赞助商：

Leadtek 丽台科技

！详情请关注 电脑爱好者 2000年第24期

北京世纪雷神科技发展有限公司

地址：北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱 邮编：100081

电话：010-68918554/68918552/68919620 E-mail:quake@263.net.cn




看得更清
玩得更行


Millennium G450
matrox


Over 900
Awards

暗黑破坏神2

金装英雄版

DIABLO II原声大碟 特别奉送

玩家 的 DIABLO II 音乐，这次随金装英雄版首次发行。

品质 CD 音轨格式，收录了 16首 DIABLO II 原声音乐，长达 74分钟。

机和 VCD 机上播放，让你随时体验 DIABLO II 的音乐世界。



DIABLO II主题咖啡杯；仿水晶相架；大型夜光拼图；镭射英雄卡，

享受 85折免邮费优惠购买 DIABLO2 活动玩偶。

身价百倍

DIABLO II 全国经销商名单 排名不分先后

极具娱乐和收藏价值的 DIABLO II 活动玩偶。

全球共 7万套（数模制造），奥美电子独家限量引进 1500套。

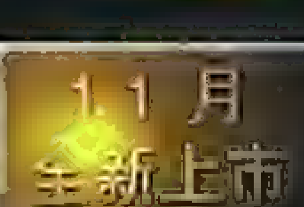
正在全国各软件店和知名网站上 绝版销售



打过界 DIABLO II 玩过火



4CD



188元

* 已购买豪华版的用户可享受7.5折、已购买标准版的用户可 8.5折、免邮费购买金装英雄版或其周边产品。

奥美电子 A E C www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
地址：武汉市江汉北路 34号九运大厦 10楼D座 2号
电话：（027）85767803 85757017 85801802
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

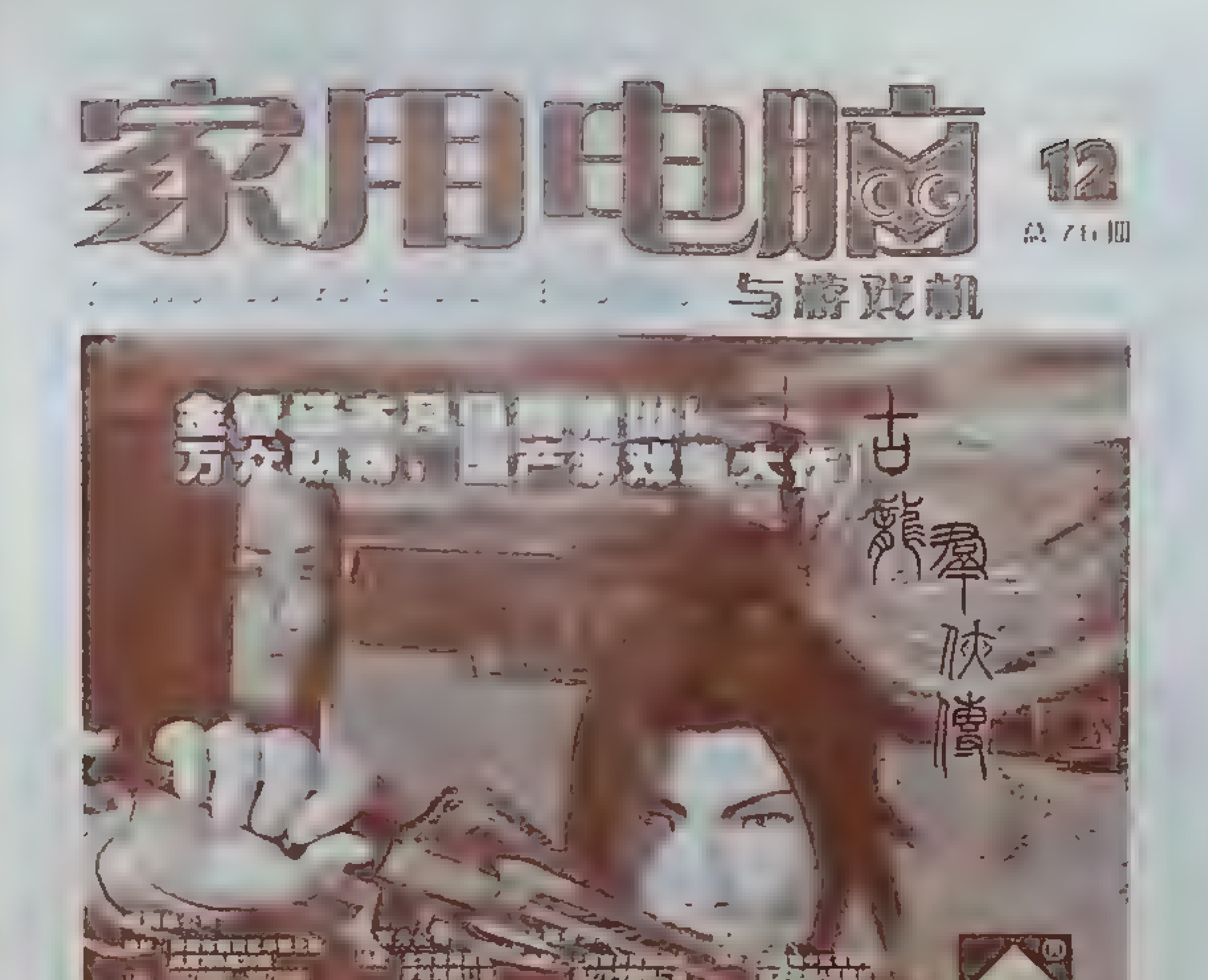
北京分公司
地址：北京市海淀区万泉河路 68号紫金大厦 511室
电话：（010）82657906 82657908 82657909
E-mail:cheung@public.bta.net.cn

上海分公司
电话：(021) 64848926


EIDOS
黑暗中的公正！
神偷
金属时代
中文版双CD
68元
LOOKING GLASS工作室 将独创的隐身动作游戏推向新高峰！
王牌赛车
Viper Racing
38元
奥美电子（武汉）有限公司
地址：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号
销售热线：(027)85757017-804 (010)82657908-8005
服务热线：(027)85762513 (010)82657909-8001
奥美电子 A E C
逼真绚丽的声光效果、
简便易用的按键设置、
种类丰富的任务设计
XTOM 3D
雷霆战机 3D
SHOOT YOUR ENEMIES DOWN
JAMIE 团友制作
GAMEKING SOFTWARE
金智塔软件科技有限公司中国大陆总代理
深圳总公司
地址：深圳市福田区华强北路鹏庭苑B座20楼
TEL：2075320 2075323
邮编：518028
网址：WWW.gameking.net.cn
北京分公司
地址：北京市海淀区罗庄西里11栋504号
邮编：10088
电话：010-62029665
上海分公司
地址：上海市卢湾区东台路279号国际广场A1804室
邮编：200021
电话：021-53836604
重庆分公司
地址：重庆渝中区石桥铺南方花园A区国培楼1单元10-6
邮编：400041
电话：023-68627692

家用电脑与游戏机

12 总 76 期



新闻报道

上市烽火

流星时空

特别企划

游戏评析

攻略手记

秘技档案

主办单位　科学普及出版社
主　　编：赵震东
常务副主编　孙百英
专栏编辑　刘 威　梁华栋　陈明辉　谷 岩　宋润方　黄 磊　罗东东
美术编辑　单 非　赵庆琨
责任编辑　宋润方
电　　话：编辑部 010－68728137
发行部主任　宋爱华
发 行 部　010－68728132
广告部地址　西城区后营房胡同 39 号
广告部电话：010－68728133
传　　真　010－68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网　　站：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司　(门市部)北京海淀区阜成路 8 号(西钓平房)(100830)
国内发行　北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号　ISSN 1005－6793
CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)
邮购地址：北京 813 信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80 元

孕育与成长

对于现在的我来说，想睡却不能睡是最痛苦的；

对于广大的玩家来说，想玩却不能玩是最痛苦的；

对于我们的游戏产业来说，想发展却遭遇四面"禁"歌是最痛苦的；

但是，对于"家"而言，一切痛苦都将成为我们继续成长的动力！

做杂志难，做游戏杂志更难，做著名游戏杂志难上加难。和国内众多的游戏厂商、兄弟媒体以及游戏玩家一样，其实我们并不羡慕人家国外的游戏做得多么好玩，人家的电玩杂志做得多么精美，我们羡慕的是人家的生存环境。中国的"游民"似乎注定要被打上"玩物丧志"的烙印，尽管无聊电视和垃圾电影浪费了孩子们更多的时间，也更容易使他们"腐化"和"堕落"，但"明智"的家长们仍然固执地认定——游戏是促使孩子由"龙"变"虫"的罪魁祸首。好在最近有消息说，中央有关领导已经明示：未来中国要大力发展健康的电子游戏！有此一言，估计相应的、合理的法律法规已经开始孕育，国内的"游民"们应感欣慰了！

话说回来，我们的杂志也将马上进入一个新的成长阶段。明年最大的变化可能就是"家"将改名为《家用电脑与游戏》了，其实这已经是酝酿很久的事情了，只是由于我们的"户籍"部门工作极为认真，多花了一点儿时间来研究和认证罢了。从当初的小册子到今天的精美制作，从当初的包罗万象到今天的专业精神，这都是"家"在成长过程中做出的努力与选择。变化不大，"家"更温馨，明年来"串门"时可不要认生哟！

作为一本专业的电脑游戏杂志，未来的我们将更加关注中国游戏产业的变迁，以及国产游戏的制作和发展。如今欧美游戏盛行，韩国游戏日盛，日本游戏火爆，国产游戏制作业显然处在"西风"吹、"韩流"冻、"日火"烤的炼狱之中。让我们感到兴奋和自豪的是，如今目标软件的《傲世三国》真正迈出了国门，走向了世界；昱泉国际的《新神雕侠侣》独创新派武侠美学，开创了中文武侠角色扮演游戏的全新境界；而我们自己的网络游戏世界也正在火热架构之中……还有，我们的读者和玩家中肯定正在成长着未来中国游戏产业的中"游"砥柱，或许那就是你吧？

牢骚的最后，顺便通报一下目前编辑部的工作情况：

老编仍旧是我们的老编——只是又"老"了一点儿；

AWEI 仍旧在辛苦地劳作——在"密室"里默默发光；

小马仍旧在杏花村巡视——冷不丁就灌谁一壶；

游骑兵仍旧是到处游荡——在生活中和游戏里都一样；

Chance 仍旧在疯狂采购——内存、主板正降价出售；

ZQK 仍旧是唠唠叨叨——常在"暗黑"里狂砍小妖；

Dan 仍旧喜欢欺负好人——在编辑部和《网络三国》里不差几分；

石子仍旧有那么点狂燥——特效药似乎也没能把她的病根去掉；

东东仍旧在那里"咚咚"——一次又一次地把方便面碗扔到垃圾桶中；

只有 Racer @#$%^& ^……



刚刚睡醒的——Racer

公元 20 世纪末

广告索引

封面	索尼电子
封二	中文之星
001	电子艺界
002	新天地
003	新天地
004	新天地
005	新天地
006	晶合互动
007	晶合时代
008	捷径电脑
009	金山公司
010	电子艺界
011	威士智
012	目标软件
013	目标软件
014	创新科技
015	上海依星
016	育碧软件
017	育碧软件
018	中科公司
019	万代彤天
020	华彩软件
021	华彩软件
022	华彩软件
023	清华同方
024	第三波
025	第三波
026	第三波
027	第三波
028	第三波
029	第三波
030	第三波
031	第三波
032	中青旅创先
033	世纪雷神
034	世纪雷神
035	世纪雷神
036	世纪雷神
037	世纪雷神
038	世纪雷神
039	MATROX
040	奥美电子
041	奥美电子
042	奥美电子
043	金智塔
044	宇智科通
045	深圳金智塔
047	金山公司
047	华彩软件
126	昊远英特科技
127	金山公司
128	捷径科技
129	广州七喜
130	乐斗士
131	乐斗士
165	博彦科技
165	程序员
166	新月公司
167	新月公司
168	树人软件
168	软件世界
封三	微星
封底	英业达
拉页	育碧

黑客光临 Battle. net

最近，Blizzard 公司的网络游戏服务系统 ——战网(Battle. net) ——受到黑客攻击，FBI 已受托开始追查黑客踪迹，以下是该公司发布的官方消息：

“我们最近注意到一个独立团体对战网和 Blizzard 官方网站服务器进行的攻击，这些攻击导致很多用户难以登陆战网以及访问我们的网站，我们正在寻找解决方法。FBI 和欧洲法律执行机关已经得到我们的通报，我们正在和他们联系以寻找黑客的踪迹。攻击服务器的行为是无法宽容的，我们将追究这些黑客的法律责任！如果您有任何关于这些黑客团体的消息，请发电子邮件至 hacks@ blizzard. com。”





(游趣网)



Q3A 玩法又出新花样

有没有想过在 Quake 中用自己的形象作为游戏角色来进行对战呢？这可是个了不起的主意，而且并非没有可能。一家美国公司最近推出了一种名为 3Q 的技术，玩家在 8 毫秒内就可以制作一张自身的 3D 全息图像，并加入到 Q3A 以及《半条命》这两款游戏中去。可惜的是目前只有美国玩家才有福气享受这一技术带来的乐趣，不过感兴趣的玩家可以到 http: //www. 3qme. com/home. htm 获得更多的相关信息。



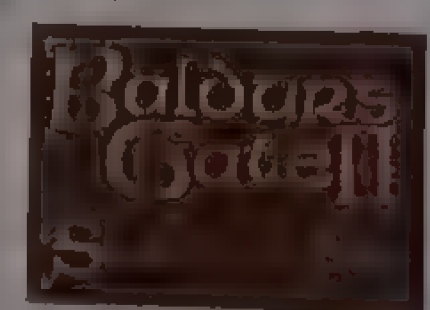
另一种玩法则更加新奇，可以让玩家在 Q3A 中找到即时策略的感觉。不要以为这不可能，在一个名为 RTS Quake 的 MOD 中，玩家就可以实现这样的梦想。在这个模式中，玩家将不再是战士，他们需要像即时策略游戏中常见的农民那样去收集金钱来修造建筑并升级单位，而战斗部分主要是双方依靠短射程武器进行对射，决定胜负的关键更多依赖于资源的收集，因此队友之间的沟通变得非常重要。这真是个非常有趣的模式，不是吗？

(游趣网)



“博德”再攀销售高峰

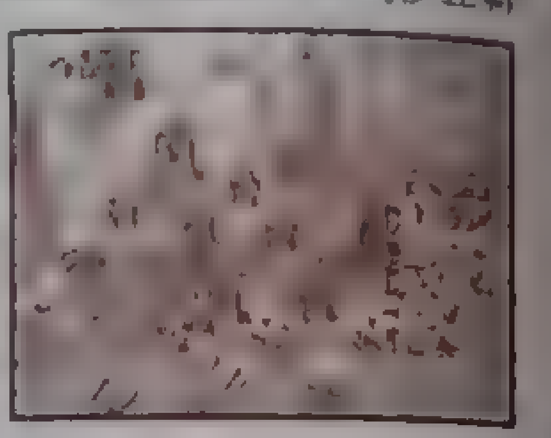
据报道，自角色扮演游戏《博德之门Ⅱ安姆的威胁》(Baldur's Gate 2: Shadows of Amn) 发行之后短短两个星期内，该游戏及其典藏版在北美就已经获得销售收入 400 万美元，创下了其发行公司 Interplay 的最新销售记录。而其前作至今为止的销售收入已经超过了 2000 万美元，照目前的趋势来看，《博德之门Ⅱ安姆的威胁》有望再创辉煌。



据游戏网站 Gamespy 上的民意调查显示，目前《博德之门Ⅱ安姆的威胁》的受欢迎程度甚至超过了《暗黑破坏神Ⅱ》，这也就不难理解为何它能获得如此好的销售成绩了。 (游趣网)

Westwood 再战“沙丘”

Westwood 日前在美国赌城拉斯维加斯召开新闻发布会，正式宣布将制作该公司第一个个 3D 即时策略游戏——《沙丘霸主》(Emperor: Battle for Dune)，它将是 Westwood 成名作《沙丘魔堡》系列的最新作品。从演示动画来看，光影效果出类拔萃，而环境图像表现也非常出色，战斗场面非常激烈！游戏的视角将是俯视视角，控制面板将能操纵不同区域的战斗，从而将游戏提升到了一个更高的战术控制层面。多人游戏将提供标准的即时策略模式，玩家也可以通过合作模式进行游戏。预计将在 2001 年发行。 (游趣网)



Eidos 首席执行官离职

11 月 1 日，Eidos 公司宣布其首席执行官 Charles Cornwall 离职，接替他的是该公司首席运营官 Michael McGarvey。

Charles Cornwall 已经是一个月来第二位离开 Eidos 的高级管理人员了，该公司首席财富官 Jeremy Lewis 在他之前就已经离职了。Eidos 透露，Charles Cornwall 离职后将花更多的时间在他感兴趣的北美地区的采矿技术和事业上，但他依然是《古墓丽影》电影版的执行制作人。

今年以来，Eidos 受 PS2 等新型游戏主机上市的影响，运营情况十分糟糕，其股票价格已跌到原来的四分之一，更有消息说某法国公司会收购 Eidos。 (游趣网)

德国政府对游戏动真格

这是一则很有意思的消息，德国人再次将他们的古板性格表现了出来。由于一个名为《入侵德国》(Invasion Deutschland) 的电脑游戏中出现了怪物袭击德国议会的情节，因此这款游戏将不得在德国发行。据悉，德国国会大厦毁于二战，1990 年重建并开放，1999 年再次成为德国议会所在地。这也难怪德国警方会对这个游戏感到不满了，比较起来，美国人恐怕要“豁达”多了，如果美国政府也和德国一样严谨的话，恐怕我们就看不到《红色警报Ⅱ》了。 (游趣网)



“劳拉”遭遇大盗

据《英国星期日快报》报道，一些放在导演 Simon West 家中的《古墓丽影》电影胶片被盗！Simon West 表示，事件发生当晚他就在家中，大约凌晨 2 点的时候，他在楼上听到楼下有异样声响，当他下去查看时盗贼已经逃走了。估计这部投资达 5500 万美元的影片可能很快就会有片段出现在网络上，一群律师以及私家侦探已经受雇开始搜寻盗贼并试图阻止这些电影胶片的流传。 (游趣网)



牛蛙创始人之一另觅“新欢”

英国游戏制作小组 Creature Labs 日前宣布，前牛蛙公司创始人之一 Les Edgar 将成为该小组的董事会成员。

Les Edga 是业内少数因为自身出色创造力及商业才能而被称为促进了整个游戏业发展的人，他最先是电子工程师，随后制作过商业软件，然后他参与创建了牛蛙。在他的领导下，牛蛙与电子艺界合并，他同时担任牛蛙的主席及电子艺界的欧洲区副总裁，Les Edga 也积极投身于其他行业，比如他曾担任过苏格兰 Vis 娱乐公司的主席。而他现在加入的 Creature Labs 公司则同时开发着多种平台的游戏，包括 PC、网络以及次世代游戏机等。 (游趣网)

Westwood 打造神秘网络世界

据透露，Westwood 从四年前就已经开始制作一个大型网络角色扮演游戏——Earth and Beyond。该公司内部人员表示，游戏背景设定在未来，而且会有超过 200 个星球场景，但具体细节目前还不能透露。据说这款游戏将可供各种平台的玩家连线，甚至还可以使用手机。Westwood 计划在明年 5 月份的 E3 大展中正式宣布这个游戏，希望它会有惊人的表现。 (游趣网)



Kaboom Studios 购并 Pivotal Games

英国游戏公司 Kaboom Studios 日前收购了曾制作出 3D 即时策略游戏《战地 2100》(Warzone 2100) 的游戏制作小组 Pivotal Games，这次收购使得 Kaboom Studios 的职员总数超过了 180 人。据悉，Pivotal Games 目前正在制作以海湾战争为背景的一款第三人称动作游戏——《沙漠风暴：特种部队》(Desert Storm: Special Ops)。 (游趣网)



“魔兽”难产，上市延期

Blizzard 日前宣布，《魔兽争霸Ⅲ》(Warcraft 3) 将延期到 2001 年年中发行，但没有说明具体原因，这似乎已经是 Blizzard 的一贯作风了。看来只要不再出现下一次延期，就已经是最令玩家感到高兴的事情了。 (游趣网)



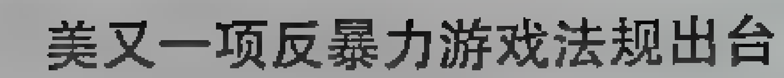
C&C 销量突破千万

电子艺界日前正式宣布，由该公司发行、Westwood 制作的即时策略游戏《红色警戒Ⅱ》已经卖出了 100 万套以上。而到目前为止，该公司的《命令与征服》系列在全世界范围内已经销售出了 1350 万套。尽管玩家对 Westwood 不见新意的游戏制作有不少抱怨，但出众的销售成绩依然表明《命令与征服》是最成功的电脑游戏系列之一。 (游趣网)



“星球大战”再次爆发

近日，广受欢迎的《星球大战》战斗模拟游戏系列的最新作品又来了，包括 LucasArts 出品的著名的《X 战机》(X-Wing)、《钛战机》(TIE Fighter)、《X 战机联盟》(X-Wing Alliance) 以及《X 战机大战钛战机》(X-Wing vs. TIE Fighter) 等几个游戏在内的合集《星球大战：X 战机三步曲》(Star Wars: X-Wing Trilogy) 将正式发行。这个新游戏将提供接近 200 个有关 X 战机的任务以满足玩家征战太空的欲望，而且该游戏的包装将采用特殊的镀金薄膜，以使其更具收藏价值。 (游趣网)



美又一项反暴力游戏法规出台

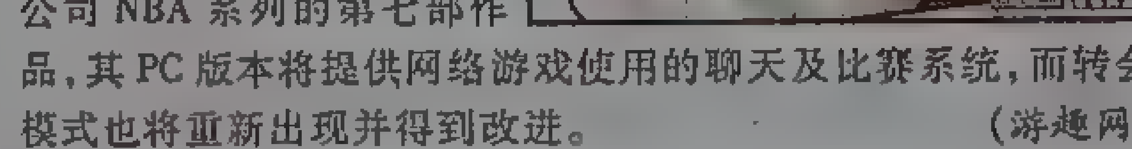
美国圣路易斯州政府规定：从 11 月 10 日开始，当地年龄在 17 岁以下的儿童如果要购买或租借有暴力内容的游戏，必须在父母陪同下方可进行，出售或租赁的暴力游戏也必须带有醒目的标志。这项措施的推出意味着玩游戏也可能触犯法律，不过就如同前一阵子另一个州推出反暴力游戏的法令一样，美国国家电子游戏商业协会的支持者表示：这项措施首先会受到法律的挑战，它将很有可能被推上审查机构进行审查。 (游趣网)



EA 携手梦之队

据悉，美国 NBA 梦之队成员、悉尼奥运会金牌获得者 Kevin Garnett 将成为 EA 公司最新篮球游戏 NBA LIVE 2001 的产品代言人，他的照片将出现在这款游戏的包装盒上。

NBA LIVE 2001 是 EA 公司 NBA 系列的第七部作品，其 PC 版本将提供网络游戏使用的聊天及比赛系统，而转会模式也将重新出现并得到改进。 (游趣网)





史克威尔“灵魂”乍现

目前，史克威尔(Square)在其官方网站上发表了一些《最终幻想》电影版的消息。据悉，这部电影已正式定名为《最终幻想：灵魂》(Final Fantasy: The Spirits Within)，它是由史克威尔联合索尼旗下的电影公司制作的，预计明年将在全球同步上映。史克威尔还在这部电影的官方主页(finalfantasy. com)上公布了一段最新的参考影片，画面效果惊人，感兴趣的读者可以到该网站看看。 (游趣网)





游戏网校开门授课 MOSAIC

近日，专门教授游戏制作的 Mosaic 公司正式开始接受报名了。该公司发布的客户端程序可以提供在线的 WEBCT 学习环境，为需要学习游戏制作的学员提供课程。课程主要分两部分，一部分是纯娱乐游戏的制作，一部分是教育类游戏的制作。整个过程分为核心课程、主要课程和选修课程，学习时间最少要 36 个月，完成课程后学员可得到由加拿大多媒体训练中心颁布的毕业证书。

如果你感兴趣的话，赶快去 www. mosaictechnologies. com 看看吧，或许一位了不起的游戏制作人就要由此诞生了。

(游趣网)

新闻提供/雷鸣　　整理/Racer
游趣网：http: //www. gamejoy. net

美国 Sega Net 登录者突破 10 万

10 月 19 日，世嘉美国公司表示，其综合信息服务网络 Sega Net 的登录人数已经超过 10 万人

今年 9 月成立的 Sega Net 是以 Dreamcast 以及 PC 游戏玩家为对象，提供多人游戏、网上聊天交流为主要服务的 ISP，除游戏外，该网络还提供音乐、体育信息等多项服务。任何北美玩家只要花 149.95 美元购入 DC，再连入 Internet 就可以免费享受 50 小时的 Sega Net 的服务，如果和 Sega Net 签订 8 个月以上的合同，还可以获得 150 美元的回扣以及免费的 DC 专用键盘

正是由于实行了如此宽松的政策，开通仅一个月的 Sega Net 已经拥有了 10 万以上的会员，玩家平均每天在线时间为 2 小时。据悉，目前全球 DC 主机的销售量已经突破了 550 万台，其中北美地区占 250 万台，日本地区占 178 万台，欧洲地区 104 万台，亚洲地区 23 万台。而世嘉方面的目标是在 2001 年 3 月底达到 DC 主机全球销售量 650 万台。



日本 RPG 大作比拼北美市场

近日有消息称，ENIX 公司 PS 版 RPG 大作《勇者斗恶龙Ⅶ》将在美国销售，这款令无数日本玩家倾倒的作品在日本发售的前一周内销量就超过了 300 万套。据悉，这次发售的将是 DQ 系列在北美发售的第 4 部作品。ENIX 方面称虽然拓展北美市场是公司的目标之一，但现阶段对于以上消息的属实性不做表示。

Square 公司的 PS 版游戏《最终幻想Ⅸ》已于 11 月 14 日在北美发售，价格 39.99 美元。FFⅨ在日本国内的销量目前为 280 万套。



世嘉网络销售额倍增

世嘉近日表示，与前一年相比，公司游戏产品的网上销售额成倍增长。2000 年第 2 和第 3 季度游戏软件在日本国内的网上销售额超过 7 亿日元，已经和 1999 年的 7 亿 5000 万日元的销量趋平。另外去年 4 月开设的 Internet 销售站点 Dreamcast Direct 的会员到 9 月底已经达到 12 万人。由于采用了网络限定产品和专卖活动以及点数制度的销售策略，自去年夏天后 Dreamcast Direct 的访问量是以前的 2 .5 倍以上。

世嘉表示，现在人气作品的首次销量的近 10% 都是通过 Dreamcast Direct实现的，2000 年的网络销售目标是 14 亿日元。



PS2 北美隆重登场

美国时间 10 月 26 日 0r，索尼电脑娱乐公司（SCEI）的游戏主机 PlayStation2 在美国和加拿大同时发售。由于事前 CPU 等主机部件产量不足，SCEI 将 PS2 的出货量从当初的 100 万台降到 50 万台，媒体已经在发售前作了详细报道



全美 2 万多游戏销售店为了这 50 万台 PS2 展开了激烈的争夺战。而为了在发售日得到 PS2，许多玩家在发售前已经在店前排起了长队，纽约曼哈顿游戏店前的玩家在 25 日的 23 点前便排了 100 人以上的长队，而在旧金山的游戏店，在 25 日早上便有许多玩家开始排队等候，26 日发售前排队等候人数已经超过 300。26 日凌晨，北美全部 50 万台 PS2 被抢购一空。主机周边产品也非常热销，记忆卡普遍缺货。软件最受欢迎的是 EA 的《Madden NFL 2001》，另外 Namco 的《铁拳 Tagtournament》和光荣的《决战》也非常抢手。根据 PC Data 的统计，前 2 款游戏分别位列北美当周 PC 软件销售前 10 名的第 5 和第 8，当周 PS2 软件的销量占了所有游戏软件的 11%。

有消息称，10 月 26 日 PS2 的单日营业额高达 2 亿 5000 万美元，这是北美电子娱乐销售的新纪录，打破了 1999 年 9 月 9 日 DC 所创的单日 9800 万美元的成绩。为迎接 2000 年圣诞商战，SCEI 计划每周推出 10 万台 PS2，在圣诞前销售目标是 130 万台；而为了保证游戏专卖店的 PS2 供货充足，SCE 美国公司（SCEA）表示，通过该公司 Playstation. com 销售 PS2 的计划将被迫延期到年底。



世嘉收购 FamilyWonder

日前世嘉宣布成功收购北美知名游戏娱乐网站 FamilyWonder，以继续强化网络势力，

FamilyWonder 是专门提供家庭娱乐、游戏资讯和玩具用品的网站，目前在北美拥有成功的 B2C 电子商务机制，会员数量百万，并与 Lycos，Disney，Family. com，ESPN. com，ABC. com 等其他知名网站有密切联系。世嘉收购 FamilyWonder 除了能提升在北美的形象地位外，对其拓展多元的网路服务亦十分有益。



世嘉巨变震惊业界

10 月 27 日，世嘉公开了其新的经营体制和今后的方针，通过此次发布会，世嘉内部领导阶层的变化和计划业绩的修改也被公开。

根据世嘉的报道，从 11 月 1 日起，现任专务董事左藤秀树升为代表董事副社长，佐藤将协助会长兼社长大川功，作为业务最高执行代表领导世嘉公司。精通网络市场和技术的原 ISAO 社长大山和香山分别成为公司董事。大川功社长表示，世嘉在网络方面，在服务器、系统和内容上都要优于其他公司，对于年轻的网络人才更要加强重视。

从 11 月 1 日起，世嘉正式改名为"株式会社 SEGA"。世嘉表示，新的战略目标是网络游戏，创造全球第一的网络游戏服务公司。新战略将分为 3 步。第 1 步已经实行，世嘉将提供 WindowGame，I－mode 等游戏。第 2 步结合 DC 主机，配合市场开发多种机型。第 3 步，跨越平台开发游戏，扩展软件市场。在 11 月 1 日的事业说明会上，大川功社长明确表示世嘉将为其他公司的掌上游戏机和电脑开发软件。业内人士指出，世嘉变化速度之快非常令人诧异，然而考虑到世嘉本身的财政问题，此举确实也是没有办法。世嘉 2001 年 3 月的计划最终赤字为 221 亿日元，这也是世嘉的连续 4 年最终赤字。目前世嘉自己开发的游戏占全球游戏市场份额的 4.2%，占有率和第 1 名任天堂公司的 19.6% 差距悬殊。香山董事甚至表示，世嘉不排除为任天堂的 GB 以及 SONY 的 PS 主机开发游戏的可能，目标是在全球游戏市场占有率达到 25%。

1 日的说明会上，大川功透露自己的食道癌奇迹般地得以恢复，他兴致勃勃的 1 小时以上的健谈表现出对于重振世嘉的决心。



微软掌机计划蠢蠢欲动

据美国加里弗尼亚的水银新闻报道，微软副总裁 Paul Gross 向媒体透露，微软意欲投入便携式掌机的开发。Paul Gross 表示，最近关于 X－Box 的话题非常多，但是微软对于掌机也很感兴趣。微软拥有掌上电脑的丰富经验，如果加入无线机能，对于便携式掌机的开发是非常有实力的。微软有可能介入掌机市场。但 Paul Gross 又表示，计划至少要在明年圣诞商战 X－Box、PS2 和 GameCube 较量后才可能付与实施。



世嘉将削减街机预算

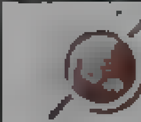
伴随着世嘉积极的企业转变，SEGA 表示将逐渐缩减对于业务用街机的开发投入。首先在今年 12 月关闭在日本千业的矢口事务所，以应付日本越来越低迷的街机市场。以前矢口事务所主要负责业务用街机的制造，关闭后，世嘉将业务用街机的制造分包给其他公司，逐渐降低街机成本。



新主机的蛛丝马迹

近日世嘉美国分公司行销副总裁 Chris Gilbert 在接受美国有线电视新闻网 CNN 采访时表示，世嘉虽然目前主力放在 DC 的软件开发，但仍然没有抛弃新主机的规划，目前新主机处于非常初步的设想阶段。当然世嘉请拥有 DC 的玩家尽可放心，关于新主机的一切还都无可奉告。

在 X－Box 还没有上市之前，近日微软向美国商标局注册了 X－Box2 的相关名称、商标和域名，而在此之前，索尼公司也已经预先注册了 PS3 的相关资料。这次微软注册了 Xbox2. net、Xbox2. org、Xbox2. com 三个域名，域名有效时间截止到 2005 年 5 月。



ASCII 暂时退出游戏市场

日本著名游戏开发公司 ASCII 目前公布了 2000 年度中期财务报表，公司当期损益 39 亿日元，其中游戏开发亏损 32 亿日元。ASCII 因此重新制定了公司的发展战略，暂时终止多元化策略，这也意味着游戏开发工作将会暂停。ASCII 以模拟游戏闻名业界，著名的《达比骑师》和《RPG 制作工具》系列等是深受玩家好评的优秀游戏。



《死之馆》将被拍摄为电影

世嘉近日表示，著名街机以及 DC 的 3D 射击游戏《死之馆》（The House Of The Dead）将被美国 Mindfire 电影公司搬上屏幕。《死之馆》系列自 1997 年第 1 款作品在街机上推出后，以独特的世界观和爽快的射击感觉获得了广大玩家的支持，这次拍摄的电影将以游戏情节为蓝本改编。电影的上映时间目前未知。



PS2 销量统计

索尼公司公布了截止到 2000 年 9 月底在日本国内游戏主机和软件的销量。PS2 主机为 352 万台，PS2 专用软件一共 800 万套。PS 以及 Psone 的累计销量 7592 万台，PS 软件的累计销量 6 亿 9000 万套。



Bleem！ For DC 再度延期

计划 11 月 17 日发售的 Bleem！For Dreamcast 再次延期，那些打算在 DC 上玩 PS 游戏的玩家看到这则消息一定十分失望，因为这已是 Bleem！ For Dreamcast 第 6 次宣布延期发售了。

以下是 Bleem！ For Dreamcast 新公布的发售日期：（A）版 12 月 21 日，（B）版 2001 年 1 月 1 日，（C）、（D）版为 2001 年 2 月 1 日。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

新闻报道

新闻报道

世纪之末，《傲世三国》

11月1日，国际知名游戏软件出版商Eidos与目标软件和连邦公司聚首北京，召开了"中国游戏走向世界，《傲世三国》新闻发布会"。三方共同向国内市场隆重推出游戏新品《傲世三国》，并做了精彩的现场演示。目标软件正式授权北京连邦软件公司作为该产品的国内总代理并现场签约，双方宣布将在2000年12月20日共同推出《傲世三国》的中文版。来自Eidos的代表及英国两家游戏杂志的记者还针对《傲世三国》、目标软件以及中国游戏软件的发展进行了交流

据悉，Eidos将成为《傲世三国》的全球代理，对目标软件来说，这不仅是一种荣誉，也是实力的体现。Eidos对这款游戏在全球范围取得市场成功有极大信心，他们同时表示愿意将更多优秀的中国游戏推向世界，帮助更多的中国制作室和游戏公司成为世界级的公司。



CD－KEY打开战网之门

经过不懈努力，奥美电子近日终于成功实现了网上即时申请战网CD－KEY。从现在起，合法用户只需登录奥美电子官方网站http://www.aomeisoft.com，正确填写一些相关资料，提交数秒后即可获得属于自己专用的、全球唯一的一个《暗黑破坏神Ⅱ》的战网CD－KEY。



育碧欲舞"轩辕剑"

据悉，育碧软件与台湾大宇公司将联手于2001年初激情奉献《轩辕剑Ⅲ外传：天之痕》。《轩辕剑》系列是大宇的招牌作品之一，而《轩辕剑Ⅲ云和山的彼端》的成功推出更是在国内掀起了一股《轩辕剑》热，相信此次《天之痕》的推出必然再次掀起一股抢购狂潮。

另据报道，法国育碧公司近日公布，其2000～2001财政年度上半年的销售业绩达6.59亿欧元，同比增长15%，预计整个财政年度的增长率将达30%。



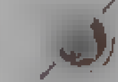
中图、EA携手反盗版

目前，市场上出现了一种价格为48元、采用大盒包装的《FIFA 2001》的盗版产品，包装上印有"完美的足球，完美的FIFA 2001"、"国际足联授权支持……"、"电子艺界"等字样。作为FIFA系列中国总代理的中国图书进出口(集团)总公司和作为该游戏开发商电子艺界的驻京办事处就此联合发表了声明：《FIFA 2001》目前并未在国内面市，现在市场上销售的《FIFA 2001》均为盗版产品。由此盗版产品对客户硬件和系统造成的影响，中国图书进出口(集团)总公司、电子艺界北京办事处概不负任何责任。因该产品为盗版，如各经销商在店面门市销售，被有关机关查抄等造成损失，同样与中国图书进出口(集团)总公司和电子艺界北京办事处无关。如果消费者、经销商在市场上看到该盗版产品，请尽快通知中国图书进出口(集团)总公司或电子艺界北京办事处，并可依法退货并索赔



《暗黑》CD闪亮上市

据透露，奥美电子11月下旬推出的《暗黑破坏神Ⅱ》金装英雄版中的礼品又有新的变动，除了先期公布的主题咖啡杯、仿水晶相架、大型夜光拼图和镭射英雄卡外，奥美电子再次决定在这款金装英雄版中特别加入该游戏的原声CD。据有关人士透露，首次在中国发行的这款原声大碟共收录了16首游戏中的原创音乐，而且其中数首乐曲是国内玩家未曾接触过的。



日法游戏大腕结盟

日本游戏界的佼佼者Enterbrain公司和法国在线游戏门户网站智乐网络游戏有限公司11月9日共同宣布结为战略联盟，将共同创造海外版的Famitsu.com，这是一个Enterbrain大力宣传的关于日本游戏业最新动态的在线游戏新闻站点。Enterbrain将选取该站中的游戏内容译成英文，并由智乐公司再翻译成其他各个国家的当地语言发布。发行地区将覆盖大部分游戏业比较发达的国家，包括美国、加拿大、意大利、法国、西班牙和丹麦等

据悉，目前育碧软件北京办事处正在与以上两家公司协商，其中国分站也有望在近期组建。



Take2进军中国市场

在世纪雷神成功代理发售《危机最前线》后，Take2公司已越来越看重中国大陆市场，并计划继续与世纪雷神合作，力争在圣诞前后陆续推出《危机最前线：为自由而战》、《欧洲战火：西线风云》、《欧洲战火：东线风云》、《战争艺术》及《危机最前线Ⅱ》等一系列战争题材的游戏



大宇再铸"网络仙剑"

大宇资讯近日宣布，《仙剑奇侠传》网络版已正式开工。预计2001年夏季推出的《仙剑奇侠传》网络版现在已进入概念成形的开发阶段，该计划的负责人表示，《仙剑奇侠传》网络版将保留神怪幻想的背景设定，在网络游戏的架构下，加入独具的故事情节，并将加入更多的互动要素，例如轮回转世的概念等。

大宇资讯研发部蔡明宏经理表示："《仙剑奇侠传》网络版中将包含许多创新的网络游戏功能，玩家将能以各种角度去体验令人神往的《仙剑奇侠传》，网络版不但将提供网络游戏所应具备的高度自主性，更会进一步创造网络游戏的耐玩性，突破网络游戏以往所难以跨跃的鸿沟，再创另一里程碑。"



天下华彩连环抽奖

北京天下华彩网络软件有限公司将于2001年1月1日起举办"华彩新世纪连环大抽奖"活动，月月都有大奖抽。感兴趣的玩家可以登陆华彩网站Http://www.softchina.com.cn了解详情。

另据报道，天下华彩近日推出了一款多媒体制作软件——《魅力四射》，这是一套可以将声音、动画、图像整合为一体的功能强大的大众时尚多媒体创作工具软件。



发现新大陆——雅典娜

新世纪的雅典娜大陆(www.athena.com.cn)是由上海主旗新科技有限公司在2000年推出的新型中文网站。它体现了全新的社区设计概念和模式，是以希腊神话中智慧女神雅典娜命名的虚拟世界。除具有以往社区的几乎所有功能外，还引入了MUD中的一些概念。雅典娜大陆中也有和现实世界一样的设施和建筑，如法院、竞选中心等，当然也能行使同样的功能或职责而不是摆设，居民也可以看新闻、发表观点、求职、工作和养家糊口，完全象现实生活一样。管理人员会广泛征求居民们的意见和建议，作出相应的改进，使居民们能够真正地融入到社区中去，和管理者共同建设雅典娜大陆。



小熊Show出新、酷、廉

近日，小熊在线"新品show台"正式开张了。他们将与众多知名厂商进行合作，由厂商拿出一定数量的最新、最酷产品(一般在20－200个之间)，在"小熊在线"做有奖调查活动，价格一般定在其零售价格的60－80%之间。感兴趣的朋友可以到小熊在线(http://www.beareyes.com)去看一看。



"两科"共推V.92标准

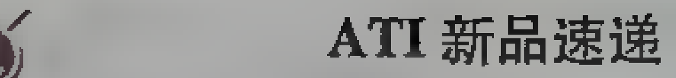
近日，美国科胜讯系统公司与中国科学院所属的中科集团在京召开发布会，共同宣布支持V.92调制解调器通讯协议标准，以推动这一技术在国内的发展和应用。该标准于今年7月由国际电信联盟正式发布，可大大提高连接和下载传输速率，同时可在拨号过程中接收和拨打电话。中科集团目前正在进行V.92拨号调制解调器的研究、开发，并计划在近期内将其新一代拨号调制解调器投入市场。与科胜讯公司的此次合作意味着中科集团将在数据通讯领域一展身手，其发展将会波及传统调制解调器、ADSL及线缆等新兴数据通讯领域。



艾尔莎新显卡上市

艾尔莎最近推出了该公司研制的顶级显卡——Gloria 3，它采用了nVIDIA最新的Quadro2 Pro绘图芯片，内建64MB DDR内存，350MHz RAMDAC。不论是几何处理、像素填充、分辨率、像素深度及屏幕大小，Gloria 3都能表现出完美的显示品质和速度。

艾尔莎的另一款最新显卡是采用nVIDIA Quadro2 MXR绘图芯片的Synergy 3，配备32MB SDRAM内存和350MHz RAMDAC，并提供了单一内存或整合内存弹性支持高分辨率、全彩显示和全屏反锯齿功能，并率先支持双屏幕，DVI及VGA接口。



ATI新品速递

继推出功能强大的Radeon 64MB后，ATI近日将面向大众用户推出Radeon 32MB版本，它配备ATI Radeon图形处理芯片，整合ATI Charisma引擎和Pixel Tapestry构架，内置最完整的T&L引擎，能为现今所有顶级3D游戏提供硬件加速。

ATI的另一款新产品是All－In－Wonder Radeon，该卡采用ATI最新设计的Rage 6C芯片，内置32MB DDR显存，其特点是速度与显示画质并重，全面的视频采集功能也很强大。



创新新品再创新

创新公司近日发布了一系列最新研发的产品，其中包括：DeskTop Theater 5.1 DTT3500 Digital，这是一套高端5.1家庭影院系统，可以为看电影、听音乐或玩游戏提供最好的效果；Cambridge SoundWorks DTT2200、FPS1800和FPS1500，这是三款经济适用型的全新多声道音箱系统；Sound Blaster Live! 5.1系列声卡，支持5.1声道数码和模拟环绕音频输出。



"Hi－Fi惠威"进军IT市场

M－200是惠威投入市场的第一款高保真多媒体音箱，其扬声器单元由惠威美国工程师设计，采用了当代最先进的Thiele/Small参数优化技术，利用计算机声学辅助设计技术，结合惠威工程师丰富的专业Hi－end发烧音响设计经验，通过近两年的时间研制而成。M－200 MKⅡ发烧级多媒体音箱则是在M－200基础上改进而成的，它继承了M－200完善的声学设计，具有在高、中、低频各个音域均衡的表现能力，音质还原清晰，能产生很强的空间感和定位感。M－2000则是一套等磁场带式2.1多媒体音箱系统，其卫星扬声器由两只惠威独创的MMR8 8x4寸等磁场带式宽频带超薄偶极辐射音箱组成。



精英精品惊天价

精英集团和讯怡集团近日作出重大决策，计划以超低价位推出三款新型主板。其拳头产品超级双子星D6VAA标准型售价仅为777元，RAID(磁盘阵列)型为999元，另一款主板P6ISA－Ⅱ的售价也仅为888元，这将是国内首款以突破性价格推出的815E主板。



Matrox G450进军工作站

近日，Matrox公司宣布，IBM最新的专业工作站IntelliStation E Pro将把Matrox Millennium G450 16MB双头显示卡作为其标准配置。E Pro工作站特别为专业用户而设计，适用于网络发展人员、绘图设计员、多媒体专业人士、金融经纪人和商人等，配合性能稳定和表现极佳的Millennium G450显卡，整体品质更加出众。

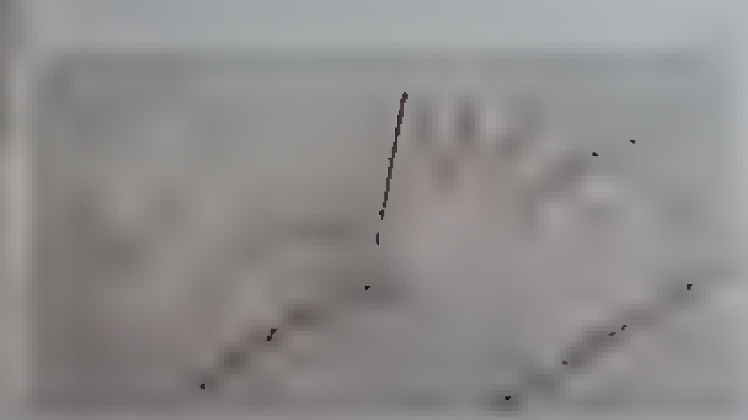
编辑/Racer

新闻报道

新闻报道

新武侠时代唯美主义

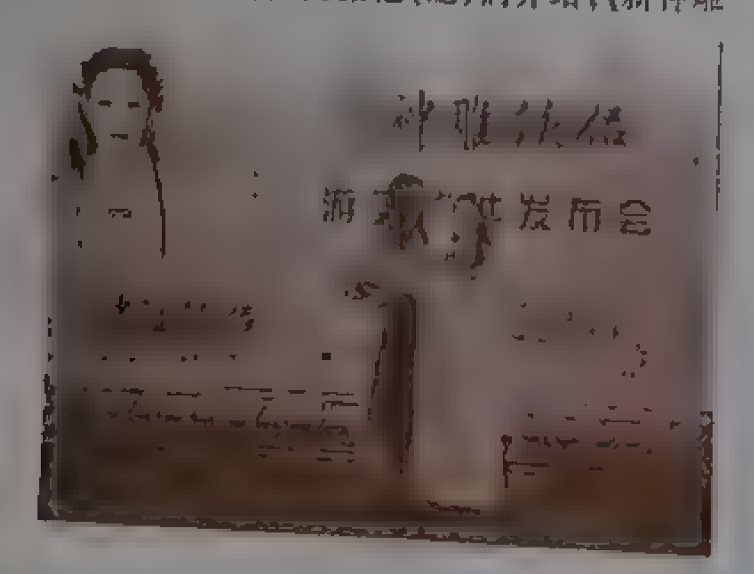
本刊记者



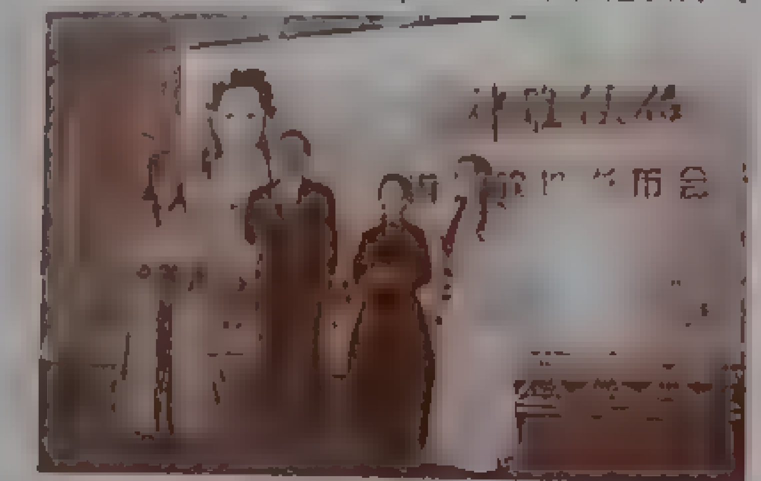
11月17日下午1点，游骑兵和Racer驱车前往中国大饭店，应邀参加第三波软件（北京）有限公司在此召开的《新神雕侠侣》新闻发布会。

当我们到达会场的时候，大厅里已经坐满了来自各个媒体的编辑、记者以及一些游戏厂商的代表。巨幅的小龙女画像立在台前，两位琴师现场演奏着悠扬的古筝乐曲，蛮有气氛嘛！这时，我们发现了站在台前左右天各一方的“杨过”和“小龙女”。杨大侠长发披肩，从头到脚一身古装（Racer特别注意了一下他穿的鞋，确实是一双薄底快靴，还真没把皮鞋穿来。不错，不错，够专业！），除了有点胖、有点黑外，却也与人们心中的杨过有些神似；那小龙女更是一身青衣，柔柔弱弱，只是似乎有些面嫩。正神游间，杨大侠已缓步走到台中，一段颇有味道的串场由此开始了。离散16年的杨过与小龙女终于在这里重逢了，二人的表演十分到位，极为动人，可我却分明听到观众席上响起了一片笑声——呵呵，看来这里并不是谈情说爱的好地方。

小小的高潮过后，第三波软件（北京）有限公司总经理刘家雍先生和昱泉国际总经理曹约文女士分别上台致辞，并给来宾们做了精彩的现场演示和讲解。据他（她）们介绍，《新神雕侠侣》将于近期同时在大陆、香港和台湾上市，游戏故事将完全忠实于原著。曹约文女士特别强调，“昱泉公司一向致力于探索将现代科技与东方环境和文化相结合的方向，力求使武侠与唯美在《新神雕侠侣》中达到水乳交融的境界。在即将到来的2001‘爱情年’中，电玩该如何营造相应的氛围？”在现场进行的游戏演示中，那飘雪、落雨、飞鹤、小桥流水和庭台楼阁将唯美的爱情气氛烘托得恰到好处，为曹约文女士所提出的“东方的文艺复兴”理念加上了醒目的烙印。



简单的介绍过后，美术总监翁梁源先生又向众人讲述了幕后制作秘闻，当然也免不了要谈一谈游戏制作的艰辛。翁先生重点介绍了一下动作捕捉（Motion Capture）技术在这款游戏



中的应用（这一点我们将在后面的文章中做详细介绍），并调出游戏给大家做了演示，最让人难忘的是那段天罡北斗阵的战斗场面，人物动作确实十分流畅、自然、飘逸。值得一提的是，制作者不仅注意到了动作流畅度的重要性，对武功招式的设计也颇具匠心。比如大家熟悉的降龙十八掌，其实在原著中并未将全部招式一一列出，而这款游戏的制作者们显然在这一点上又进行了具体化和创造性的工作，因此我们才能在现场演示时看到类似“双龙取水”这样的招式出现；再比如杨过与小龙女的合体术，画面中的二人执手相望，情到深处，全然忘我，如入无人之境，随着聚气到一定程度，巨大的功力突然爆发，打击敌人如秋风之扫落叶，这样的设计不仅很好地烘托出了侠骨柔情的温馨氛围，更将爱情的巨大力量表现得淋漓尽致；制作者还特别在这款游戏中加入了一些小游戏，当然不是生硬地塞进去的，而是根据小说的描述，恰如其份地总结和融入到了剧情之中，比如“捉黄雀”，完全是小说中写到的练功场面，看来简单无趣，实则精巧独到。看来拿到这款游戏后，玩家们又会有更多更有意思的东西值得探索了。

听过了介绍，看过了演示，各大媒体的记者们提问过后，大家纷纷来到现场的演示机前亲身体验起来。游骑兵和Racer则带着更多的疑问现场采访了昱泉国际的总经理曹约文女士、美术总监翁梁源先生和开发引擎的主程序师。

问：大家都是金庸武侠小说的爱好者，从初中、高中就开始“钻研”，昱泉国际的3D武侠RPG《笑傲江湖》上市后反响强烈，我们也为中国人能做出这样好的3D游戏感到骄傲。我记得《笑傲江湖》首先推出的是《日月神教》，并非全本，那么这款《新神雕侠侣》是否会包括原著的完整剧情？如果不是，会不会有下一部？与《笑傲江湖》相比，这款游戏有什么不同？

答：是的，《新神雕侠侣》的剧情并不完整，只做到了绝情谷。但可以肯定的是，一定会有下一部，一定会有完结篇。现在才做了一半就已经用了4张CD，我真希望整部做下来不会超过10片CD。同样，《笑傲江湖》也一定会有完结篇。现在我可以肯定的告诉你，《笑傲江湖之五岳剑派》一定会在明年年底做完。

说到不同，《笑傲江湖》是以强调超炫的武林绝学取胜的，而《新神雕侠侣》则是e世代的恋情代表作、武侠浪漫剧，追求武学与美学并重。《新神雕侠侣》中特别强调气氛的渲染，我们在场景和音乐上也下了很大的功夫；由于引擎的不断改进，人物动作也要比《笑傲江湖》流畅许多。可以肯定的说，《新神雕侠侣》要比《笑傲江湖》好两倍！

问：昱泉国际有没有计划将金庸先生的全套武侠小说制成游戏，除此之外，还有没有其他的开发计划？

答：其实有些金庸先生的作品并没有在我们手上，但我们一定会有将其他武侠小说、漫画改编成游戏的计划。比如明年我们会推出使用改良的3D引擎制作的《风云》，其表现必定会让大家耳目一新

问：请问您对《新神雕侠侣》中所用3D引擎的评价如何？未来有什么发展计划？昱泉国际在引擎开发方面是否还会有较大的突破？

答：我们认为这是一个很好的制作工具，是最成熟的游戏引擎之一，Bug很少，与国外的相比毫不逊色，比如Eidos公司《古墓丽影》的引擎。台湾的清华大学等很多高等学府的硕士班都在使用我们这个3D图像引擎的教学版。未来的突破肯定是会有的，在2001年3月至6月间，大家就能看到新引擎的表现了。

问：《新神雕侠侣》所用引擎的开发和完善经历了长达6年的时间，配合动作捕捉技术的运用，游戏中的人物动作确实流畅许多，不过我们发现在画面表现上就稍有不足了，细节的刻画比较粗糙，比如人物的手部和头发。巨大投资只换来这样的表现，昱泉对其销售前景是否有信心？

答：在这6年当中，我们曾经出过6、7个产品，都不一定卖钱啊！每出一个产品，我们就要检讨，这个产品哪里不好，我们就要把它改正。说实话，进行精确的3D建模和细化贴图并不难，其实平凡和淑芬的原画也是十分细腻的。但限于当前中央处理器（CPU）的速度，为了让玩家在低配置电脑上也能流畅地运行这个游戏，我们不得不放弃一些次要的细节。应该说，游戏是技术和艺术的结合体，为了使游戏有更好的3D表现能力，就必须进行艺术上的取舍，以便达到速度上的平衡。我相信，随着电脑技术的不断发展、CPU速度的不断提高，我们的游戏也会在艺术表现上有进一步突破。

问：在这款游戏的制作过程中，引擎开发和动作捕捉是否占据了大部分时间？

答：不是，我们有两个独立的研发团队，一个专门进行3D制作，另一个则负责游戏的开发。一个做底层，一个做上层，引擎做得好还可以拿出去卖，而游戏性是决定一个游戏成败与否的关键。

问：昱泉在游戏制作过程中进行了这样大规模的投资，还要维持众多工作人员的生计，是如何使支出与利润这个杠杆达到平衡的？

答：实际上我们在进行两个方面的工作，一方面是做游戏软件，另一方面是做幼儿教育软件。其实我们是先做家庭用的软件，然后再做游戏的，在教育软件市场上，我们的市场占有率高达50%以上。

问：那么游戏团队所创的利润能否支撑他们的后续开发？

答：可以，而且还赚了很多钱。《笑傲江湖》制作组的人员还带老婆或女朋友去国外旅游，然后还有现金分红。我想《新神雕侠侣》肯定会赚更多的钱。（众人笑）

问：看来这款引擎和游戏确实很成功，那这么好用的引擎有没有授权其他公司使用？

答：有。因为它已经是一个十分好用的工具，非常稳定，非常容易学，不仅我们自己用，还把它卖给了别人用，这样也可创造一部分利润嘛！

问：能具体说明一下吗，比如是国内还是国外的公司，都用于了哪些产品的开发？

答：目前还都是在华人市场，具体细节此时还不便透露。

问：明年昱泉会推出哪些新的作品？

答：除了《风云》、《笑傲江湖之五岳剑派》和《新神雕侠侣》完结篇之外，还会特别推出《笑傲江湖》网络版。在这个网络版中，玩家不再扮演原著小说中的角色，而是以江湖上默默无闻的小字辈出现，他（她）可以加入武当派、峨嵋派或日月神教等帮派，体验江湖险恶及一代大侠成长之路的艰辛。



问：有没有考虑过打击盗版的问题，您认为怎样才能有效地扼止盗版？

答：打击盗版不是单个厂商能够完成的任务，要有效地打击盗版，我想主要是靠以下两点：一是靠法律约束，政府部门要有明确的法律法规；二是靠消费者自觉，不买盗版产品。盗版是个社会性的问题，因此解决它并不容易，需要时间和过程。

至于我们的具体防盗版的办法，主要有三条：一、道德呼吁；二、压低售价；三、两岸三地同时上市，抵销异地时间差，不给盗版者以时间和空间。为了回馈正版游戏消费者，我们还特别推出了《新神雕侠侣》典藏版，别出心裁地采用了《新神雕侠侣》主题书包式的包装，同时会附送小龙女笔筒、2001年年历、书签等礼品。同时，在11月25～26日的首发式上，前100名购买者还将获赠《新神雕侠侣》主题马克杯。

问世间 情是何物 直教生死相许
天南地北双飞雁 老翅几回寒暑
欢乐趣 离别苦 是中更有痴儿女
君应有语 渺万里层云 千山暮景 只影为谁去
横汾路 寂寞当年箫鼓 荒烟依旧平楚
招魂楚些何嗟及 山鬼自啼风雨
天也妒 未信与 莺儿燕子俱黄土
千秋万古 为留待骚人 狂歌痛饮 来访雁丘处

主要人物设定欣赏

▶ 杨过



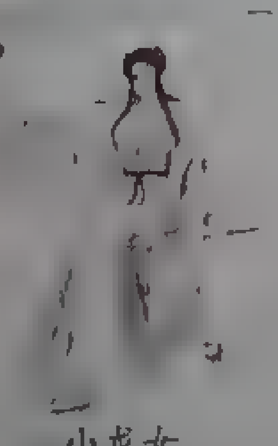
杨过

杨康与穆念慈之子，其父与郭靖又为指腹为证的异姓兄弟，杨康惨死铁枪庙，穆念慈也因重病死去。杨过从小孤苦无依，独自在嘉兴一带村郊破窑生活，对父亲的死一直耿耿于怀。自从遇见小龙女后，两人一往情深，虽然

新闻报道

世局多变，两人还是依然故我，不受世俗影响。杨过自小生活贫苦，但其生性善良，具有侠义心肠，因此总能化险为宜。此外，他也其为聪明，资质颇佳，学习能力极强，有许多精灵古怪的点子。

▶ 小龙女


小龙女

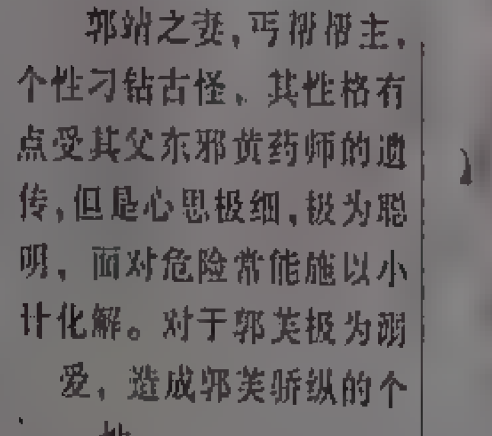
小龙女是个弃婴，被林朝英的丫环抚养长大，并传授其古墓派的武功。古墓派的武功要求控制欲念，所以从外表看不出她的喜、怒、哀、乐。长年居住在古墓里，与孙婆婆相依为命，有一师姐，叫做李莫愁。自从遇见杨过后，其原本冰冷的性情逐渐融化。对世事看得很淡薄，但因从未出过古墓，对世人的习俗及人心险恶全然不知，只知道自己深爱着杨过。

▶ 郭靖

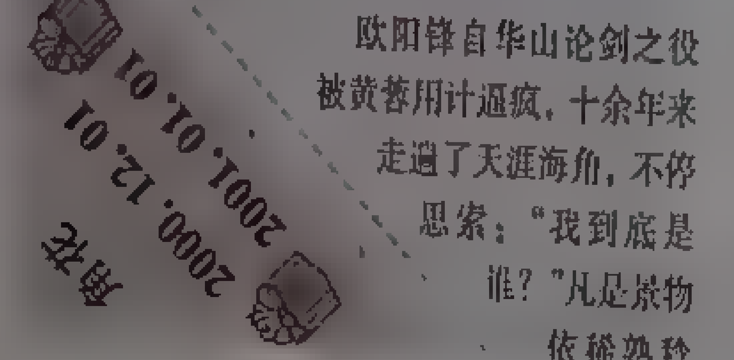

郭靖

黄蓉之夫，为人刚正不阿，武艺精湛，为武林侠义之士。其下育有一女，名叫郭芙，对于女儿管教甚严。南宋末年，正值蒙古人侵中原，郭靖率领群侠抵抗，为人称道，为国为民奉献毕生精力。

▶ 黄蓉


黄蓉

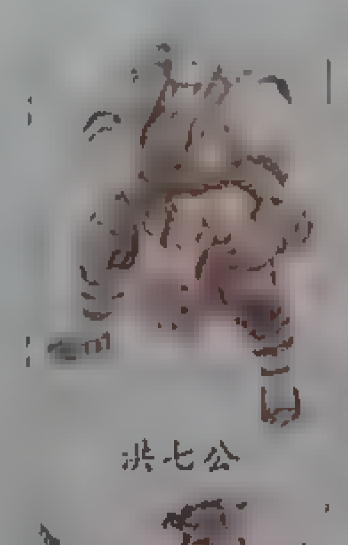
郭靖之妻，丐帮帮主，个性刁钻古怪，其性格有点受其父东邪黄药师的遗传，但是心思极细，极为聪明，面对危险常能施以小计化解。对于郭芙极为溺爱，造成郭芙骄纵的个性。



▶ 欧阳锋

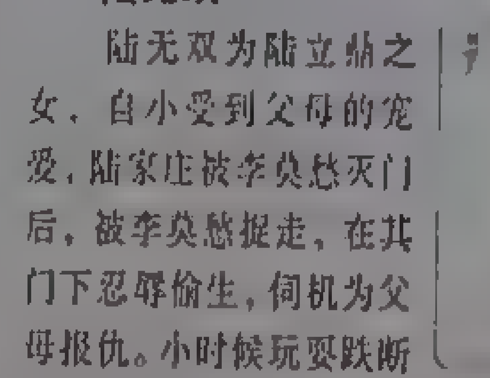
欧阳锋自华山论剑之役被黄蓉用计逼疯，十余年来走遍了天涯海角，不停思索："我到底是谁？"凡是景物依稀熟稔之地，他总要[illegible]，只盼能找回自己。近年来他逆练九阴真经，内力大有进境，疯了也已清醒许多，虽然仍是疯疯癫癫，许多旧事却已逐步记起，只是自己到底是谁，却始终想不起来。


欧阳锋


欧阳锋的化身

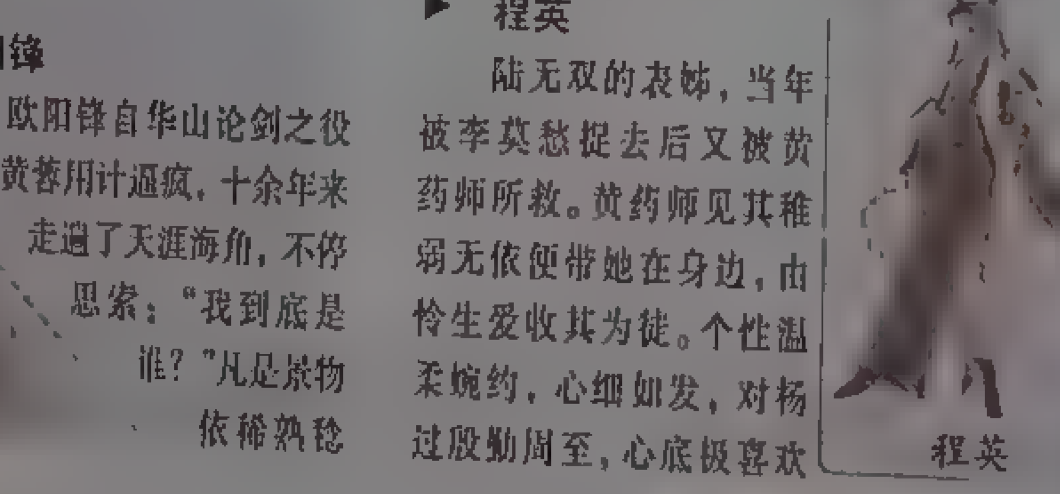
▶ 洪七公

人称九指神丐，他将丐帮帮主的位子传给黄蓉后，独个儿东飘西游，寻访天下的异味美食。广东地气和暖，珍奇食谱最多，他到了岭南之后，得其所哉，十余年不再北返中原。见到不平之事，便暗中扶危济困，杀恶诛奸，以他此时本领，自是无人得知他来踪去迹。有时偷听丐帮弟子谈话，得知丐帮在黄蓉、鲁有脚主持下太平无事，内消污衣、净衣两派之争，外除金人与铁掌帮之逼，他老人家无牵无挂，每日里只是张口大嚼、开喉狂吞便了。


洪七公

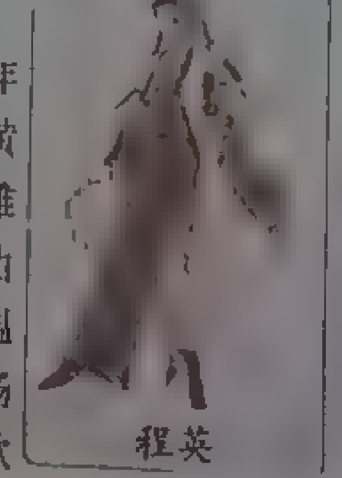
洪七公的化身

▶ 陆无双


陆无双

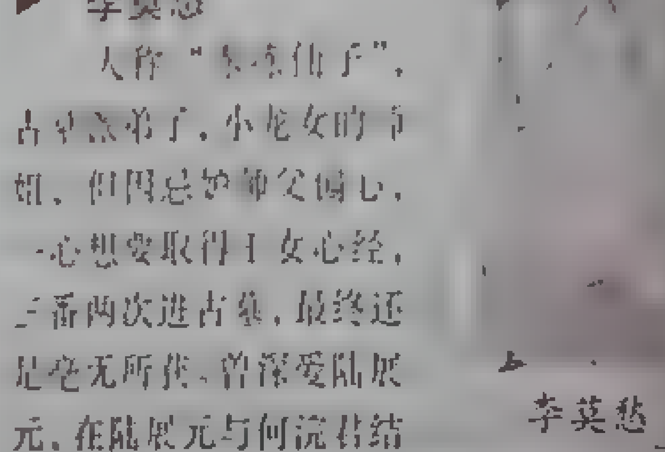
陆无双为陆立鼎之女，自小受到父母的宠爱，陆家庄被李莫愁灭门后，被李莫愁捉走，在其门下忍辱偷生，伺机为父母报仇。小时候玩耍跌断了左脚，因李莫愁来袭而延误了医治时间，造成左脚微跛，对此十分忌讳，若有人多看她左脚一眼，便要举刀挥砍过去，个性强烈，刁钻活泼，好与人争斗。陆无双被李莫愁捉去后，自小就学习古墓派的武功，功夫底子以古墓派为主，了持弯刀，虽然左脚微跛，但轻功了得。

▶ 程英


程英

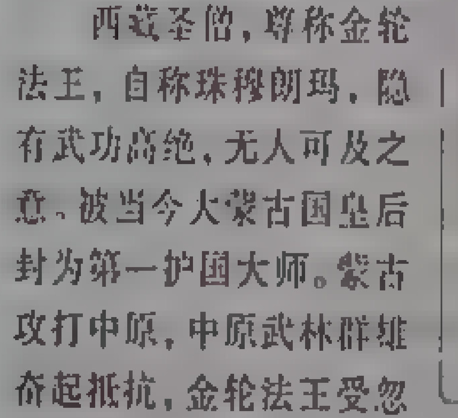
陆无双的表姊，当年被李莫愁捉去后又被黄药师所救。黄药师见其稚弱无依便带她在身边，由怜生爱收其为徒。个性温柔婉约，心细如发，对杨过殷勤周至，心底极喜欢杨过，但未[illegible]自己却不[illegible]。自幼习武自黄药师，[illegible]，除一套玉箫剑法之外，尚习得奇门五行八卦之术，虽然技巧不及黄药师精湛，但是用以扰乱敌人却已足已。

▶ 李莫愁


李莫愁

人称"赤练仙子"，古墓派弟子，小龙女的师姐，但因忌妒师父偏心，一心想要取得玉女心经，三番两次进古墓，最终还是毫无所获。曾深爱陆展元，在陆展元与何沅君结为夫妇后，性情大变，愤世嫉俗，在江湖上残害无辜，心狠手辣，杀人前会先在别人家门上留下血掌印，留下几个就杀几个人。但实际上李莫愁是为情所苦，一直深陷在过去的爱情里，算是一个悲情人物。

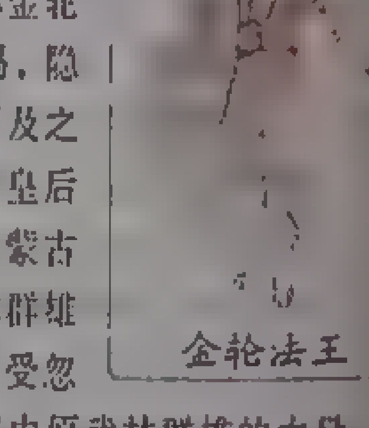
▶ 金轮法王


金轮法王

西藏圣僧，尊称金轮法王，自称珠穆朗玛，隐有武功高绝，无人可及之意。被当今大蒙古国皇后封为第一护国大师。蒙古攻打中原，中原武林群雄奋起抵抗，金轮法王受忽必烈所托，想要瓦解中原武林群雄的力量，储心积虑想夺取武林盟主之位。为人心机颇深，足智多谋。

Motion Capture 揭秘

所谓动作捕捉（Motion Capture），就是将动作通过仪器的捕捉，转换为计算机可以利用的数据，进而再与电脑动画或游戏结合。依照不同的原理来区分，目前的动作捕捉设备可以分为三种——机械式、电磁式、光学式。它们之间的差异在于价格和捕捉动作的灵活度不同，

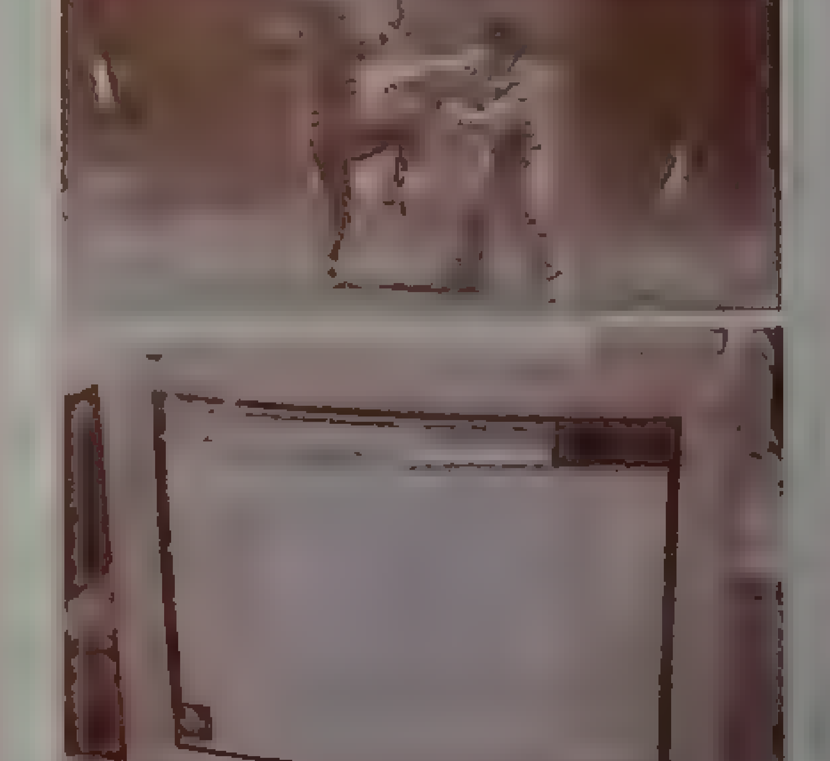


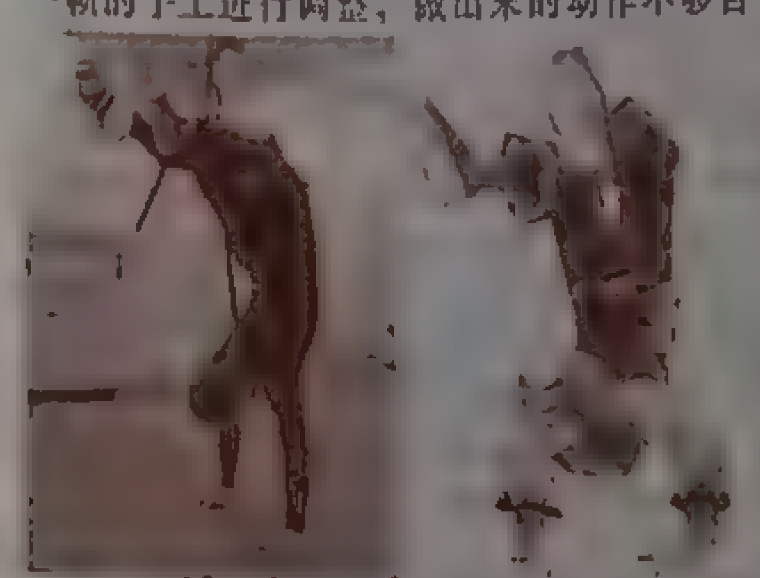




弹性最大且捕捉动作最为精确的应属光学式设备，此次《新神雕侠侣》在制作过程中所用的就属于光学式捕捉设备。

光学式动作捕捉设备的原理是，在表演者身上依照其骨骼的位置装上反光点，根据不同的需要，反光点的数量多少可依据所需求的骨架结构而改变。Motion Capture 捕捉的主要是骨架的动作，通过数字摄影机（一般需要设置七台以上）完整记录表演者的动作，即记录表演者身上反光球的运动路径。然后结合全部摄影机的资料，利用电脑运算出完整的动作数据，最后配合所需求的档案 Format，转换成各种数据结构。





动作捕捉技术在国外的应用已经十分普遍，但目前台湾还很少有游戏制作公司尝试这一技术。他们在制作动作部分时，都还是一帧一帧的手工进行调整，做出来的动作不够自然，也不够流畅，花费的时间却更多，所以《新神雕侠侣》的制作小组决定采用这种动作捕捉技术。

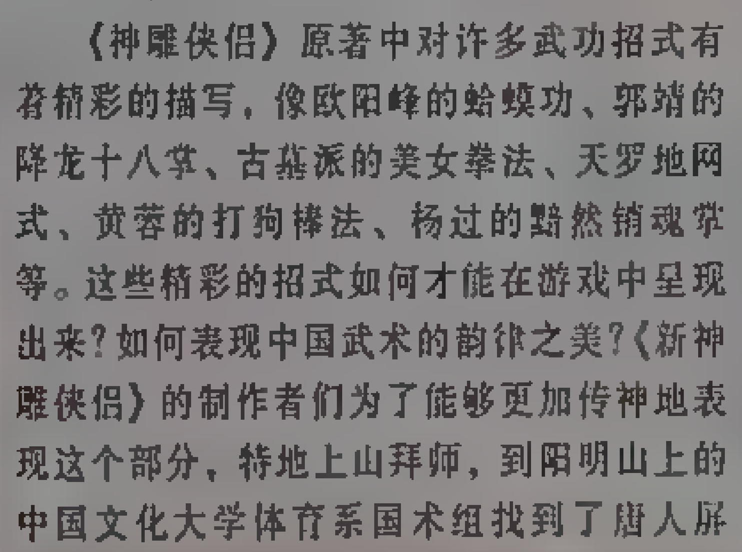
按照工作流程，整个动作捕捉过程可分为五个阶段。

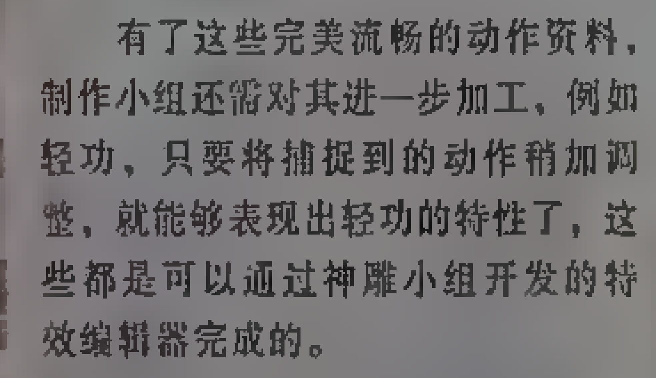
▶ 准备

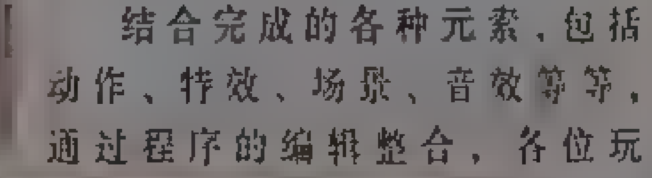
首先需要按照游戏的设计整理出所需动作，其中包括三个部分：游戏操控所需的动作、剧情表现所需的动作、战斗中所需的动作，并且需要将这些动作按照衔接关系做出树状结构图。

▶ 设计

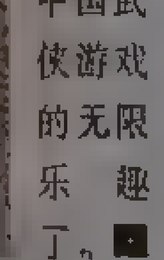
《神雕侠侣》原著中对许多武功招式有着精彩的描写，像欧阳峰的蛤蟆功、郭靖的降龙十八掌、古墓派的美女拳法、天罗地网式、黄蓉的打狗棒法、杨过的黯然销魂掌等。这些精彩的招式如何才能在游戏中呈现出来？如何表现中国武术的韵律之美？《新神雕侠侣》的制作者们为了能够更加传神地表现这个部分，特地上山拜师，到阳明山上的中国文化大学体育系国术组找到了唐人屏老师。唐老师按照游戏中的需要，结合从小所学的各种武功套路、兵器用法，进行了游戏中的招式设计。

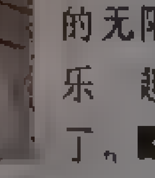


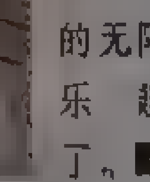


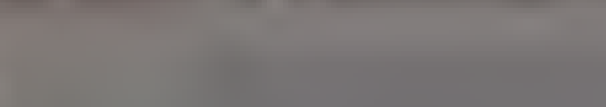












▶ 拍摄

在《新神雕侠侣》的动作捕捉过程中，制作组共花费了数十个工作日来拍摄设计所需的动作。还找了许多专业表演者，包括武术和戏剧界人士，让他们来诠释各种不同的动作。此外，制作组更远赴林口租借了专业的摄影棚。

▶ 后期制作

有了这些完美流畅的动作资料，制作小组还需对其进一步加工，例如轻功，只要将捕捉到的动作稍加调整，就能够表现出轻功的特性了，这些都是可以通过神雕小组开发的特效编辑器完成的。

▶ 整合

结合完成的各种元素，包括动作、特效、场景、音效等等，通过程序的编辑整合，各位玩家就可以享受中国武侠游戏的无限乐趣了。■

玩"神雕侠侣"品侠骨柔情

《神雕侠侣》是金庸先生武侠系列作品中最为知名的一部，杨过与小龙女的爱情故事感动了无数读者。正因如此，这部小说已多次被改编为影视作品或电子游戏，并且每一次都能创造不俗的收视率或销售业绩，可见它受大众欢迎的程度！如今昱泉国际再次以全新技术和形式把这部小说改编成了电脑游戏——《新神雕侠侣》，其强劲的 3D 引擎不但使游戏运行更加流畅，更把江湖人生和中国武术的唯美风格展现得淋漓尽致。

本刊编辑部特此与这款游戏的国内代理第三波软件（北京）有限公司联手举办"神雕惊喜奖"活动：各位读者和玩家可以在本刊的"读者问卷调查"中谈一谈对这款游戏的看法（限 200 字以内），并将本次活动的"角花"剪下贴在问卷背面寄回本刊编辑部，即可参加抽奖，精彩点评还将陆续在本刊刊登。本次活动大奖为挂轴海报，共计 30 幅，另外还设有 100 名纪念奖。

本次活动的时限为 2000 年 12 月 1 日至 2001 年 1 月 1 日。

新闻报道

国内最新游戏上市目录

上市日期：2000 年 12 月



本期力作：《傲世三国》



这是由目标软件公司下属的奥世工作室历时两年，投资近 200 万元开发的一款国产游戏精品，它曾在 2000 年的 E3 大展上正式展出，成为中国游戏的一次突破，还没上市就受到了极大的关注。据称，届时将有 16 种语言版本在全球范围内发售，并由世界著名的游戏发行公司 Eidos 做全球代理，这将成为国产游戏走向世界的一个里程碑。

《傲世三国》的最大特点就是它浓郁的民族文化色彩，这是与目标人通过艰苦工作搜集了大量三国时期的史料分不开的。游戏不但介绍了三国时期的历史状况，还添加了科技、祭祀内容和与民间民俗有关的环节，使之成为了众多三国题材游戏中文化积淀最深的作品。《傲世三国》的另一特点就是突出了拟真性设计，通过将经营策略因素引入到游戏中，既解决了即时策略游戏可以快速取胜的弊病，也对玩家的经营策略和战术能力提出了挑战。

傲世三国(中文版)



游戏类型	即时策略
出品公司	目标软件
上市代理	目标软件
系统要求	P166/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥68

生化危机Ⅲ复仇女神(中文版)



游戏类型	动作冒险
出品公司	[日本]Capcom
上市代理	青[illegible]软件
系统要求	PⅡ266/48MB
游戏容量	1 CD
参考价格	豪华版 ¥188 标准版 ¥48

这款续作的故事是围绕一个名叫 Umbrella 的化学制品公司展开的，这个表面看起来安份守己的小公司其实是一个专门从事研究、实验、生产毁灭性生化武器的地下工厂！一次意外的病毒泄露事故暴露了这个秘密。基地中所有研究人员都变成了僵尸，进而发生了许多怪异的攻击事件。Raccoon 镇警察局派出精英小队 Brave 前去调查却石沉大海，只好又把另一支精英小队 S.T.A.R.S 派了出去，在主角查尔斯和吉尔的浴血奋战下，终于炸毁了研究所，连同另两位幸存者一起逃出生天。

这款续作中增加了几种新的武器和敌人，游戏的难度也稍有提高。游戏中的突发性事件明显增多，而且根据玩家所走路线、解谜顺序的不同，会产生一些分支剧情。



FIFA 足球 2001



游戏类型	运动
出品公司	EA Sports
上市代理	电子艺界
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

《FIFA 足球 2001》中包括 17 项由国际足联授权的联赛，并包括了这 17 项联赛中所有球队以及另外 60 多个国家队，中国国家队的资料也收录在内哟！《FIFA 足球 2001》在图形系统上更加精益求精，不仅球员的表现更加真实，观众席也不再是死板的贴图，玩家可以看到观众挥动旗帜、舞动双手等动作，加上真实的呐喊声和嘘声，玩家的临场感大大加强了。游戏的 AI 设计也有了很大进步，此次 EA 采用了一个全新设计的 ASS AI，即真实足球战术人工智能。其实 EA Sports 在《欧洲杯 2000》中已经试用了这一新型 AI 系统，并赢得了玩家的广泛认同。

尤其让人兴奋的是，《FIFA 足球 2001》已经能够支持因特网多人对战，玩家们终于可以在网络和足球中得以实现“世界大同”了。

古龙群侠传



游戏类型	角色扮演
出品公司	金智塔
上市代理	金智塔
系统要求	P166/32MB
游戏容量	4 CD
参考价格	待定

这款游戏的剧情取材自古龙的七部小说：《多情剑客无情剑》、《天涯、明月、刀》、《陆小凤传奇》、《楚留香传奇》、《绝代双骄》、《名剑风流》和《武林外史》。游戏由一条主线贯穿，玩家将再次亲历古龙小说中的著名事件，与小说中的角色进行互动，古龙大师的原创精髓——阴谋和迷题也将在游戏中表现得淋漓尽致。

游戏采用写实画法，斜 45 度俯视角，人物和建筑基本按真实比例设定，采用 3D 建模二维输出的方式，以中国明清时期为参照背景，力求体现当时的文化氛围。游戏中的所有地图均为整张 TGA 绘制而成，以确保画面效果。游戏音乐选用古朴优雅的曲调，主要以民族乐器为主，为了突出战斗中紧张刺激的特殊气氛，则使用了较多的打击乐器。

1937——特种兵



游戏类型	即时策略
出品公司	金智塔 U 工作室
上市代理	金智塔
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

“作为突击队队员，我们经常要处于孤军奋战的境地。所以，利用一切可以利用的手段就是我们完成任务的第一原则。我们就象尖刀，插向敌人的心脏，我们就是精英中的精英。”这是一款由金智塔秘密开发的力作，风格和《盟军敢死队》十分相似，也是融合了策略与动作两方面的特点。

游戏描述的是 1937 年我敌后武工队打击日寇的英雄事迹。在游戏中，玩家指挥的是一支由人民武装组成的精英部队。精英部队成员的详细资料还未公布，不过可以猜想，大家所熟悉的贝雷帽、水鬼、司机将可能以新的形象出现，鬼子的梦魇就要来了！游戏从画面上来看是很不错的，人物刻画细腻，栩栩如生，建筑和环境的设计也都相当逼真。

危机最前线：为自由而战(中文版)



游戏类型	实时战术
出品公司	[英国]Take2
上市代理	世纪雷神
系统要求	P200/20MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥38

在《危机最前线》成功发售并受到广泛好评后，Take2 公司为了扩大在中国大陆地区的影响，决定再次推出该作的续篇——《为自由而战》，仍由世纪雷神代理上市。

《危机最前线》是一款以二战为历史题材的游戏大作，描述了英国皇家空军特勤部队对德军作战的经典战例，详细考究了二次世界大战的真实资料，包含大量的战场地形、制服、车辆、建筑物及武器等。游戏包含了即时策略、战术及动作等几种不同类型游戏的特点，是一款极具可玩性的游戏。《危机最前线》系列在中国大陆的成功发售，无疑给喜欢二战系列游戏的玩家带来了更多享受。

欧洲战火：西线风云(中文版)

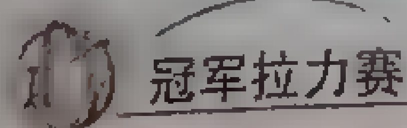


游戏类型	战棋
出品公司	[英国]Take2
上市代理	世纪雷神
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥38

故事发生在 1939 年 9 月，阿道夫·希特勒发起了闪电战，在一天之内迅速攻占了波兰。一周之内，战火很快蔓延到了欧洲的每个角落，随着法国的溃败，以及英国向德国宣战，西线战争正式全面展开。这款游戏再现的就是从 1939 年法国陷落到 1945 年盟军胜利的这段历史。

《西线风云》中包含 50 场历史战役与 7 个大型会战，为了真实地再现战争场面，开发小组花了许多精力在实际场景的研究考证上。游戏画面虽是 2D，不过看上去效果非常好，相对于其他策略游戏的复杂操作来说，这款游戏的操作应该算是比较简洁了，制作小组还在其他方面做了很大的改进，使游戏更加真实和耐玩。

据悉，《西线风云》的姊妹篇《东线风云》也将紧跟着上市。



冠军拉力赛



- 游戏类型：赛车
- 出品公司：Actualize
- 上市代理：育碧软件
- 系统要求：P200/32MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：¥48

这款游戏完全模拟"美孚一号英国拉力赛"，玩家将在英国的6个不同地点进行一共36段赛程的艰苦比赛。所有赛道和车型都完全按真实情况采样而来，玩家将会遇到各种各样的天气和地形。由于使用了强大的图形引擎，画面表现相当出色。

游戏提供四种各具特色的游戏模式，包括计时赛和追逐赛等，并支持各种形式的连网对战。23种世界顶级拉力赛车任由玩家选择，游戏中独特的物理模拟系统可以模拟出赛车的各种状态，各种音效、特效，包括夜灯、烟雾、雨天等都完全由真实世界采样得来。

石器石代(中文版)

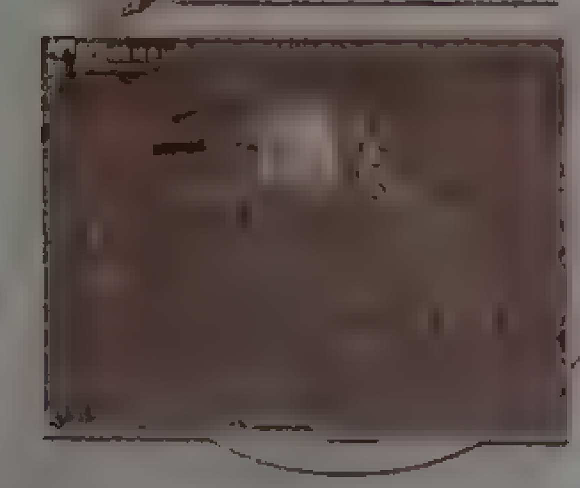


- 游戏类型：网络角色扮演
- 出品公司：[日本]JSS
- 上市代理：智冠/华义
- 系统要求：P200/32MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：¥29

看名字就知道，《石器时代》的故事背景设定在史前的蛮荒时代，玩家要在这里出生并成长。《石器时代》采用可爱有趣的人物造型，12种人物处处流露出幽默感，其属性还可进行自由设定。《石器时代》还设计了众多有趣的任务，不会让玩家时常感到无聊。特别的是，这款游戏采用的是回合制战斗模式，这对网路质量不是太好的中国尤其适合，因为即使这个时候断线了，也只不过是自动退出战斗而已。

这款游戏已成为全日本销量最高的网络游戏，其繁体版本在中国台湾的销量也是位于榜首。目前《石器时代》的简体版已制作完成，出版商还计划在国内五大城市同时架构服务器。想象一下没有暴力和血腥的原始世界，来试试《石器时代》的原始生活吧

雷霆战机



- 游戏类型：飞行射击
- 出品公司：[韩国]Jamie
- 上市代理：[illegible]
- 系统要求：P200/64MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：待定

在遥远的Elfarea大陆上，魔法是维系整个世界的根本。魔法师们创造出了特殊的"魔法工学"，通过它，Elfarea大陆进入了以魔法为动力的大机器时代。但是，科学进步在给人们生活带来更多方便的同时也助长了某些人的野心，一系列灾难随之而来，整个世界面临着崩溃的危险。于是，同盟国派出了三名精英战士，驾驶着雷霆战机去挽救整个大陆的命运……

这款游戏的操作相当简单，只用六个按键，设定还可自行改变。当然，操控方式还是以摇杆最佳。游戏在多人模式中支持各种连线方式，包括TCP/IP、IPX和直接的电缆连接。相对来说，这款由韩国Jamie制作的飞行射击类游戏难度较大，不知道《雷电》系列的高手们是不是也会有这样的感觉？

复活邪神Ⅱ



- 游戏类型：角色扮演
- 出品公司：[韩国]Jamie
- 上市代理：[illegible]
- 系统要求：P200/32MB
- 游戏容量：2 CD
- 参考价格：待定

游戏以打败准备复活的邪神为目的，基本上和一般打倒大魔王的角色扮演游戏没什么不同。但游戏中的画面、音乐都属上乘，每个角色模型都采用三维制作，城镇和室内的景色也都营造得很漂亮。战斗模式使用横向的动作界面，就像一般的格斗游戏，玩家使用键盘操控主角，配合不同的按键方式可组合出不同的攻击招式，或者使出魔法，战斗完成所得的经验值可由玩家自由分配。除此之外，繁复的故事背景也很耐人寻味，尤其是制作者在结尾卖了个关子，好似为续作埋了一个伏笔，让玩家感到意犹未尽。

可以说，《复活邪神Ⅱ》是韩国游戏发展的全新展现，想要创新的企图非常明显，只是各方面的平衡度还不太成熟。

梦幻模拟战(中文版)



- 游戏类型：角色扮演
- 出品公司：[韩国]Softaction
- 上市代理：[illegible]/上海依星
- 系统要求：P100/16MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：¥25

《梦幻模拟战》的简体中文版终于要与国内的玩家们见面了，这也许是个重温旧梦和确确实实体会丰富剧情的好机会。对新玩家而言，则可以更容易的上手，投身于其佣兵系统、转职模式与多重剧情的世界中去。

在游戏中，身为光之后裔的主角将在黑暗势力与帝国军的压迫下，对自己与未来世界的前途做出抉择。值得一提的是，游戏人物的设计全部由漆原智志完成，他在日本相当受欢迎 只要玩家愿意花点时间，一定可以享受到这款游戏中丰富内容和出色系统所带来的快感。尤其是经过全中文化之后，相信玩家定能更加容易地体会到它的精髓所在。

纯白预言者(中文版)



- 游戏类型：策略
- 出品公司：[日本]NEC Interchannel
- 上市代理：上海依星
- 系统要求：P233/32MB
- 游戏容量：2 CD
- 参考价格：待定

消失已久的混沌又开始渐渐地笼罩世界，时间停止了，大陆上出现了许多疯狂或背叛事件，各地的妖魔开始大肆杀戮和破坏，这一切都加速了世界的毁灭。要守护这块美丽的大地，只有依靠天使所引导的那些勇者的力量才能实现，直到由小天使（玩家将扮演的游戏主角）带领着勇者们出现为止，整个世界才开始有了转机……

《纯白预言者》由日本的NEC Interchannel制作，原本是PS上的游戏，由于颇受玩家喜爱，因此被移植到了PC上。据悉，在国内上市的这个版本已由依星公司进行了精心汉化。

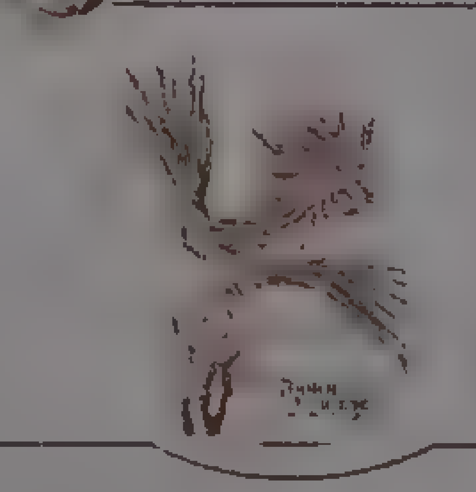
时空战士



- 游戏类型：[illegible]
- 出品公司：[日本]Imagic
- 上市代理：上海依星
- 系统要求：P233/32MB
- 游戏容量：1 CD
- 参考价格：待定

《时空战士》是一款日式的即时策略游戏，它以电影的分镜模式来处理画面，搭配上优美的背景音乐，可以让玩家流连忘返。其操作系统比较简单，十分容易上手，玩家必需的情报还会适时显示于画面上，这对玩家来说是极为便利的，他们只要以简便操作即可进行变化多端的战略运用。新的剧情加上真实的即时效果及战略战术的运用，更能让玩家尽情享受游戏中的乐趣。

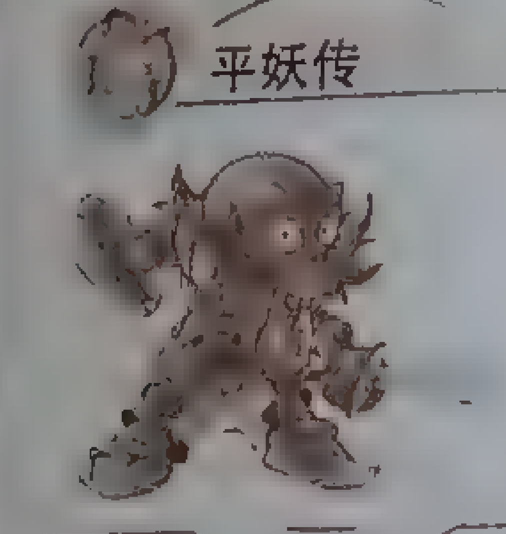
幻想纪元



- 游戏类型：角色扮演
- 出品公司：[illegible]
- 上市代理：[illegible]
- 系统要求：P200/32MB
- 游戏容量：3 CD
- 参考价格：¥49

谣传在远古的"神纪元时期"，伟大的神创造了生命和世界上唯一的一片净土，并且给予了人们在这个大地上繁衍生息的使命。然而，神又同时创造了四面巨大的石壁，将这片土地以四方的形状包围起来，目的是为了不让外界侵扰这片净土和保护生命。神留下了人类对四面禁断之壁无限的尊崇，人类完全不知道禁断之壁外到底有什么？因此从人类有知识与智慧的时候便开始流传着禁断之壁的各种传说，还曾有人挑战攀爬禁断之壁，希望可以爬出并且看看外面到底是怎么样的世界，但是都无一生还。至于禁断之壁外还有其他的世界吗，还是一片黑暗的混沌，这些大概只有神才会知道了。

平妖传



游戏类型	[illegible]
出品公司	[illegible]
上市代理	[illegible]
系统要求	P133/16MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥39

这款游戏改编自中国著名神魔小说《平妖传》，游戏分为剧情及对战两种模式。玩家在剧情模式中扮演赤脚大仙转世的皇太子，42个兵种将随剧情轮番上阵。需要注意的是，许多战略及兵种运用必须考虑到天气因素，唯有充分了解各兵种的特性，才可在派兵部署时于有限的派遣值内组合出最佳的精英部队。剧情模式的存在主要是为了让玩家先以单机方式习惯各个兵种的作战特点，并思索应付的方法，这样再进入对战模式时就不会手忙脚乱了。在对战模式中，玩家将扮演自己，在电脑随机分配下，带领一群魔军、神将与朋友或千里外完全不认识的玩家连线对打，支持IPX、TCP/IP、Modem连线或因特网对战。

心魔(中文版)



游戏类型	动作
出品公司	Cryo
上市代理	[illegible]
系统要求	PⅡ266/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

阴森而宏伟的古堡，血肉模糊的僵尸，喜爱恐怖冒险游戏的玩家赶快摒住呼吸，加入到这个游戏中来吧！和其他冒险游戏不同的是，《心魔》本身就是一部现场直播的电视节目，而玩家就是节目里的主人公，看到那部随时跟在玩家身后的摄像机了吗，成千上万的观众可正在密切关注着你的一举一动啊！怎样才能进入古堡，消灭僵尸，完成任务，提高节目的收视率呢？这部戏就看玩家怎么来自导自演了！

这款游戏采用全3D的渲染画面，让玩家有如身临其境，僵尸被射中时会血花四溅，这样恐怖的情节是否能让平淡已久的你热血沸腾呢？



小樱桃历险记



游戏类型	动作/[illegible]
出品公司	[韩国]KT
上市代理	[illegible]
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	[illegible]

这是一个发生在幻想世界里的故事，游戏主角小樱桃是个可爱的小姑娘。有一天，她在放学回家的路上捡到了一个魔盒，无意中放出了一个魔王。魔王用法力将世界上所有的颜色吸得一干二净，整个世界顿时变成了了无生趣的黑白色。魔王狂笑着回到了魔盒里，小樱桃也毅然跳了进去，决定为找回世界的色彩而战斗。

这款游戏一反现在大手笔、大制作的风潮，用简单的画面、可爱的颜色塑造了一个童稚的世界。较为特别的是，这款游戏由动作及益智两个部分组成。在动作部分里，小樱桃要用肥皂泡跟怪物周旋；通过动作关以后，就进入了益智关，玩家要在规定时间内给指定的物品或动物添上正确的颜色。这两个部分对玩家的反应力、记忆力都将是严峻的考验。



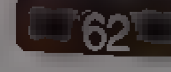
交通巨人



游戏类型	经营模拟
出品公司	Jowood/Infogrames
上市代理	百年[illegible]人/连邦软件
系统要求	PⅡ233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

其实这就是本刊今年第10期上曾经介绍过的那款《交通大亨》(Traffic Giant)，不过这回国内的代理公司已经换了，中文译名也发生了变化，看来有必要再在这里告诉各位一声。

顾名思义，《交通巨人》是以城市的交通经营为主题的。在游戏中，玩家需要处理城乡间的运输调度，身份将是以交通顺畅、减低民怨为第一要务的交通部长，或者是需要以交通服务为商品、以利润为最高目标的企业集团的总经理。这款游戏和著名的《模拟城市》系列相似，但绝不是刻意抄袭，而是具有很多独特之处。游戏里的城市中到处是典型的德国建筑，具有浓郁的欧洲古典风格，每个市民都有着高级AI，会自动排队上下车，看路灯过马路，每个人还有固定的作息及生活范围。





云斯顿赛车Ⅳ

游戏名称：NASCAR Racing 4
游戏类型：运动[SP]
制作公司：Papyrus
上市时间：2001年2月
期待程度：★★★★★

文/游园创意　编辑/石子

马萨诸塞州的Concord是一个有着悠久历史文化的城镇。20年代起，这里便不断涌现着文学家和艺术家，Papyrus便是其中杰出的一位，不过他的文学和艺术活力并非体现在纸上，而是展现在电脑里。

Papyrus和他的游戏制作公司，在艺术方面的成就便是“云斯顿赛车”系列——代表着高速、领先和刺激的职业赛车游戏。对于制作者来说，维持《云斯顿赛车》的活力，是他们不屑努力的目标。这款最新的《云斯顿大赛Ⅳ》，采用了最新的物理引擎、新的多人编码以及自动菜单等等设定，进一步增强了游戏的真实性和可玩性，以求吸引新老玩家的注目。

引擎的好坏将直接体现出竞速游戏可玩性的高低，特别是在赛车游戏中，不同的游戏引擎之间存在着很大的差别。《云斯顿赛车》的前三款，都是在同一个物理引擎下制作出来的，虽然这个引擎非常强大，但那毕竟已经过时了。《云斯顿赛车Ⅳ》使用的是全新高保真288Hz物理引擎，它比原来的高保真15Hz物理引擎要好得多。该引擎曾在Papyrus公司1998年出品的《F1传奇》(Grand Prix Legends)上使用过，玩过这款游戏的玩家，应该对它那快速惊人的贴图表现力印象深刻。这个物理引擎将使《云斯顿赛车Ⅳ》中的赛车，拥有更真实的外貌和严谨的内在结构，磨擦和碰撞以及操控的方方面面——磨擦后的划痕、碎裂的前挡玻璃、高速转轮系统、刹车制闸系统甚至是空气阻力等因素，都是《云斯顿赛车Ⅳ》所要表现的东西。





以往的“云斯顿赛车”系列均以真实模拟职业化大赛著称，因此它们的操控难度相当大，这对初学者来说，无疑是一种挑战。对此，制作组当然也有所考虑。他们特地在新游戏中增加了两种新的驾驶情报采集系统，可以让新手通过对这些数据的反复调整，达到掌握一套完整的比赛技巧的目的。相对于模拟模式，拱廊模式增强了把手控制，使得新手能够快速投入。新的赛车配置菜单，提供了一套内部指导装备策略，为不熟悉车辆硬件的玩家提供了调整赛车装备的技术参考。

与前几代相同，《云斯顿赛车Ⅳ》中的赛道都是真实模拟比赛用椭圆型跑道的，曲折多弯的情况很少出现，因此，玩家可以轻松自如地控制赛车行驶在赛道上。游戏中设置有一个特殊选项，使用它能够随意调节游戏的难易度。如果玩家计划在《云斯顿赛车Ⅳ》中找到一种疯狂飞奔的刺激，不妨在超高速赛道模式中将油门一踩到底。

《云斯顿赛车Ⅳ》的视觉效果非常出色，所有物理引擎完全采用真实的3D模组架设，并且拥有“地图映射”和“动态投影”等高级环境拟真技术，因此游戏也将全面支持Direct3D和OpenGL的硬加速。

由于NASCAR大赛在赛车界的呼声很高，因此，全面拟真的“云斯顿赛车”系列游戏也成为模拟赛车游戏中的王牌，占有不容忽视的地位。尤其是近两年来，许多游戏制作公司，纷纷赶制出类似的游戏作品(如Hasbro的《热力云斯顿》系列)，以期能在模拟赛车游戏领域与Papyrus分一杯羹。而这款即将问世的《云斯顿赛车Ⅳ》，自然就成为大家关注的焦点，在游戏公司眼中它是最大最难缠的竞争对手，而在玩家眼中它却是取得“职业车手”身份的象征。■

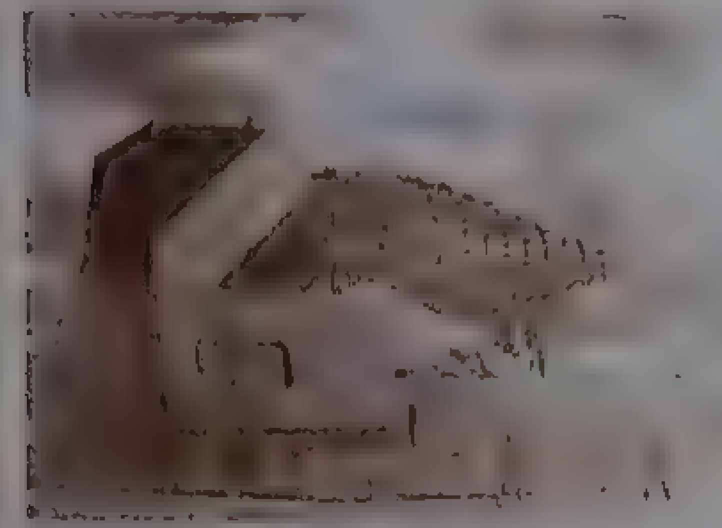


游戏名称: Emperor: Battle for Dune
游戏类型: 即时战略[RTS]
制作公司: Westwood
上市日期: 2001 年夏
期待程度: ★★★★☆

文/木头 今心 编辑/石子

流星时空

在过去的 15 年间，著名的电脑游戏公司 Westwood 开发制作了众多种类的经典游戏，而其"颠峰"之作，便是从 1995 年陆续推出的《命令与征服》系列。该系列与 Blizzard 公司同期问世的《魔兽争霸》起，并称为即时策略游戏的开山之作。其实如果要耐心追寻即时策略的起源，还要从 1992 年 Westwood 制作的根据同名科幻小说改编的策略游戏《沙丘魔堡Ⅱ》说起。该游戏的上市曾在国外引起过强



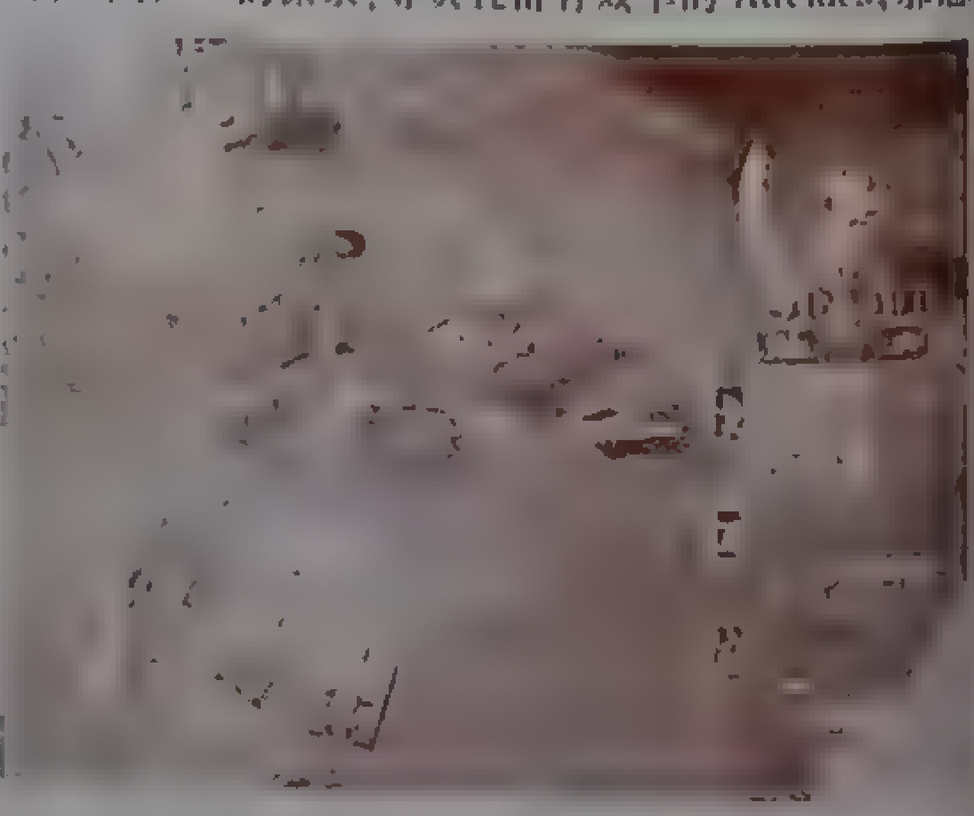
烈的轰动，而国内玩家却直到 1999 年才得以领略到 Westwood 以"旧瓶装新酒"的方式重新包装过的 Windows 版本《沙丘 2000》。但是，出于种种原因，《沙丘 2000》并未有太大的作为。

在竞争已经异常激烈的即时策略游戏领域，许多开发商纷纷推出了基于 3D 引擎的 RTS 游戏，这对于始终生活在 2D 世界里的即时策略鼻祖 Westwood，无疑是个挑战。为了证明自己的实力，Westwood 终于宣布将"沙丘"系列的最新续作——《沙丘霸主》，设计成全 3D 的即时策略游戏，同时也是他们的首款 3D－RTS 游戏



Westwood 声称，《沙丘霸主》将保留同类游戏的所有优点，而且还会拥有自己的特色，使游戏看起来不仅仅是《命令与征服Ⅱ》(C& C 2)或《红色警报Ⅱ》(Red Alert 2)的 3D 版，玩家在《沙丘霸主》中管理的范围将更加广泛，可以选择 3 个不同的派系，在 4 个完全不同的星球上作战，这对玩家来说，确实是极具诱惑力的挑战

在游戏中，整个世界处于皇帝 Fredrick 四世的贵族阶级统治下在他的领地里，有一颗名为 Arrakis 的星球。从表面上看，这个星球上只有一望无际的沙丘和终年血红色的天空。但事实上，在那看似贫瘠荒芜的土地下，却埋藏着全宇宙独一无二的珍稀矿藏——Melange 香料。这种香料是极易使人上瘾的毒品，它可以最大限度地激发人体潜能，同时也可以作为星际航行的能源。正是如此特殊而重要的作用，使 Melange 香料成为统治者眼中最重要的战略资源。对于那些派别而言，谁能够占有香料的开采权，谁就能成为宇宙的主宰。但是，在很长一段时间里，宇宙的主宰只有一个，那就是 Fredrick 四世。然而，人生总有到头的时候。10190 年，不可一世的皇帝终于驾鹤归西，而维系宇宙和平与安宁的脆弱平衡也随着权力中枢的崩溃被彻底打破，一场围绕 Arrakis 星球及香料的控制权之争，在宇宙中的 3 大派系的直接参与下拉开了序幕



《沙丘霸主》中主要有 3 个相互对立的派系：尊贵且富有效率的 Atreides，邪恶卑鄙的 Harkonnen 和性格犹豫不定的 Ordos。这 3 大派系在人生观和自身能力上都有着较大的区别，玩家可以根据自己的喜好进行选择。另外，游戏中还有 5 个亚派系：Ix，Fremen，Sardaukar，Spacer Guild 和 Tleilaxu。每个派系最多可以和两个亚派系结盟。与 Fremen 结盟之后，玩家可以使用他们的基地生产他们独有的单元；与 Sardukar 结盟则可以得到他们强大的武士战队的协助，在瞬间将敌人的步兵部队消灭干净；如果想在行星之间自由移动，那就必须和 Spacer Guild 搞好关系，因为他们控制着行星间的通道；Tlielaxu 和 Ix 属于武器制造商，他们可以生产出威力惊人的武器，不过两者的制造方式截然不同。Tleilaxu 使用克隆技术生产出拥有遗传能力的生物单元，新的单元除了拥有自己的特性之外，还继承了老单元的所有特点；而 Ix 则正好相反，他们属于法西斯式的武器供应商，主要从事被禁止的技术和大规模杀伤武器的贸易，他们愿意与任何派系合作，提供许多令人望而生畏的武器。

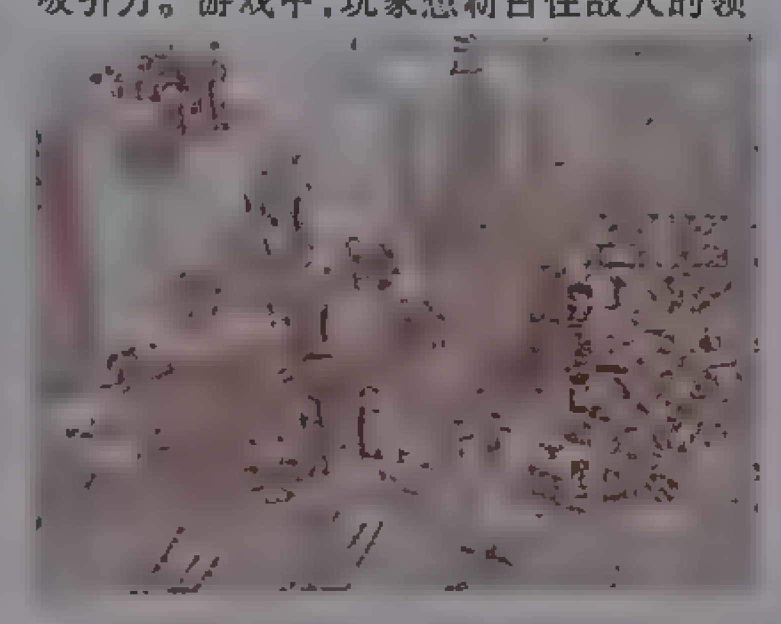






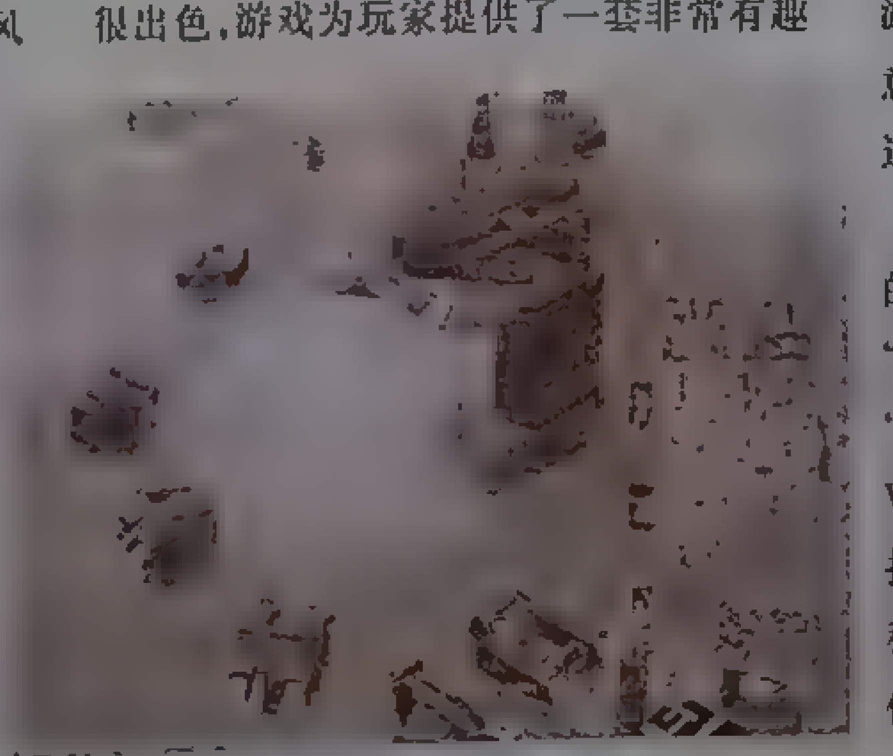
《沙丘霸主》是一款典型 Westwood 风格的游戏，和其他同类游戏相比，它的战役设定更加自由和线性化，玩家可以自行选择游戏的任务并对其内容进行扩展。设想一下，一幅巨大的战略地图被分成几个不同的区域，当你接到某个任务并完成它后，本关并未马上结束，你还必须等待对手的下一次行动，并进一步挫败敌人。游戏的任务系统看起来确实不错，唯一遗憾的就是三方无法同时投入到一场战役中。

《沙丘霸主》中的一个重要改进是：即使玩家在某个任务中失利，仍可以继续游戏，并且有机会在后面的任务中弥补前次的失败。正是因为这些有趣的设定，才使《沙丘霸主》看起来比其他 RTS 游戏更富吸引力。游戏中，玩家想霸占住敌人的领



土是件非常困难的事，你必须拥有能击溃当地守军和反击部队的兵力。事实上，当你的军队清除掉某个地区的敌军之后，相邻地区的敌方援军便会蜂拥而至，而你的援军只有等到入侵部队击败敌人援军后才有机会进入。所以，占领还不如扫荡之后迅速撤退更安全妥当。

在连线作战上，《沙丘霸主》同样做得很出色，游戏为玩家提供了一套非常有趣

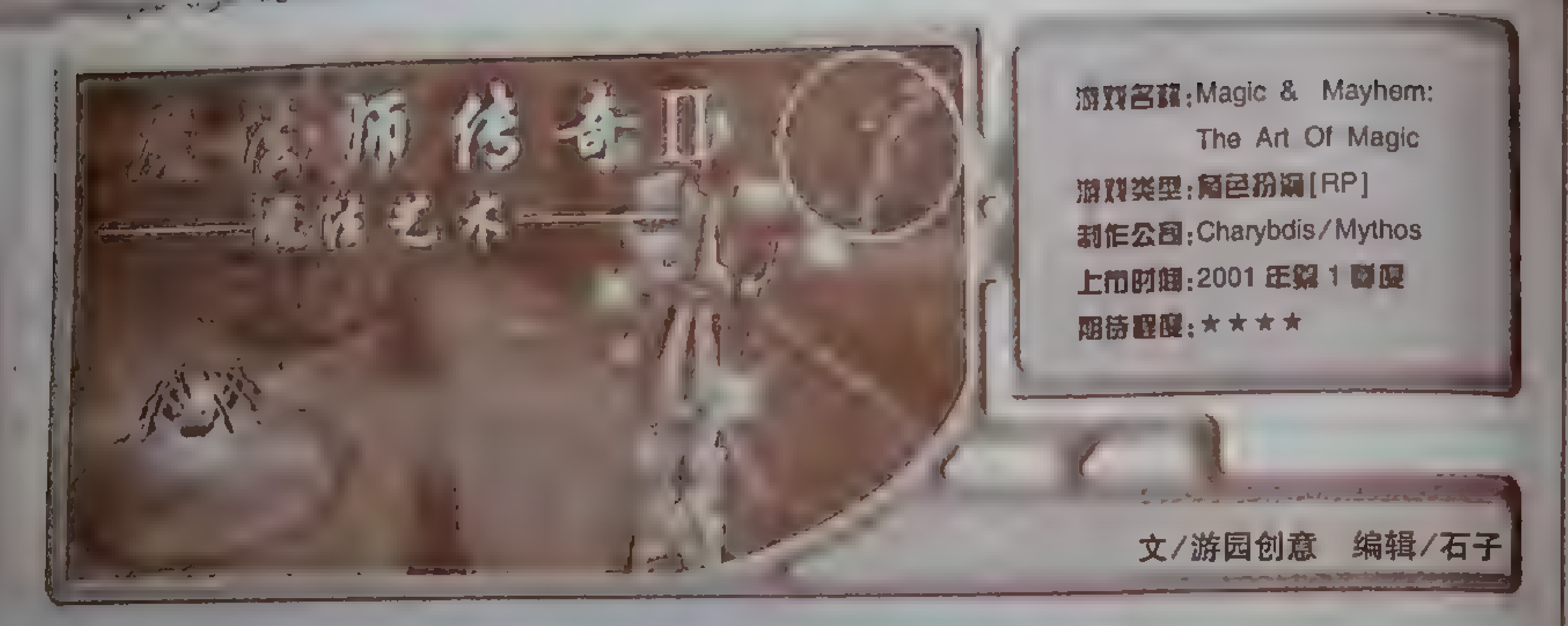


的，经过改进的联网系统。你只要简单地登录游戏服务器，便可以和其他玩家融为一体，并肩作战，为争夺世界的统治权而奋斗……这就是游戏的共同协作模式(Co－Operative Campaign Play)。Westwood 推出此种模式的主要目的是，解决过于庞大的游戏规模问题。由于游戏中的各方设施、作战单元都需要管理，而一个人的精力有限，对游戏的控制很难做到面面俱到，经常会出现手忙脚乱的情况，而多人同时参与控制管理，会使这种情况得到有效的改观。不过，对于"这样会不会产生不同玩家在指挥同一单元时，下达自相矛盾的命令的情况？而游戏又是如何进行协调的？"等等问题，我们却不得而知。但不管怎样，这种设定还是非常有新意的。

无论从哪个方面，《沙丘霸主》都可称得上是一部杰作，游戏画面最大支持到 1600×1200 的分辨率，除了各种气势恢弘的建筑，某些细微之处同样刻画得栩栩如生，玩家在建造时会看到设施的周围出现一个个小脚手架，然后才是慢慢地从沙丘上升起的建筑物。作为一款 3D－RTS 游戏，《沙丘霸主》在游戏中的视角可以随意缩放和旋转，玩家可将视角贴近地面，这种感觉与动作射击类游戏非常相似。

在《星际争霸》、《帝国时代》大行其道的今天，对于曾经在即时策略游戏领域"独领风骚"的 Westwood 来说，不免有些"无可奈何花落去"的沧桑感。毫无疑问，Westwood 公司正经历着一次重要的转折，而如何平稳度过这段"阵痛"期，很大程度上将取决于《沙丘霸主》的表现，可谓任重而道远！■

流星时空



文/游园创意　编辑/石子

在1985年，Games Workshop公司成功地发行了《混乱》这款游戏，它最吸引玩家的地方是魔法师使用魔法互相攻击的有趣场面，而两年前问世的《魔法师传奇》的主创意也正是来自于此。此次，继《魔法师传奇》的成功之后，Mythos再接再厉又推出了它的续作《魔法师传奇II魔法艺术》，期望能以更丰富的内容和更强的趣味性，回报那些不断支持他们的玩家。

游戏讲述了一位名叫Aurex的年轻魔法师，在一块争战不断的大陆上，旅行并学习的故事。在旅途中，Aurex会得到许多同伴的帮助，并在7个不同的地方完成30场大大小小的战役任务。玩家可以选择多种角色进行游戏，其中包括：男魔法师、女巫、人类战士或者野蛮人。与前代相比，《魔法艺术》的场景更加复杂多样，从起伏不平的乡村到混乱异常的城镇，从黑暗的矿井到危险的洞窟……所有这一切都会令玩家有身临其境的感受。

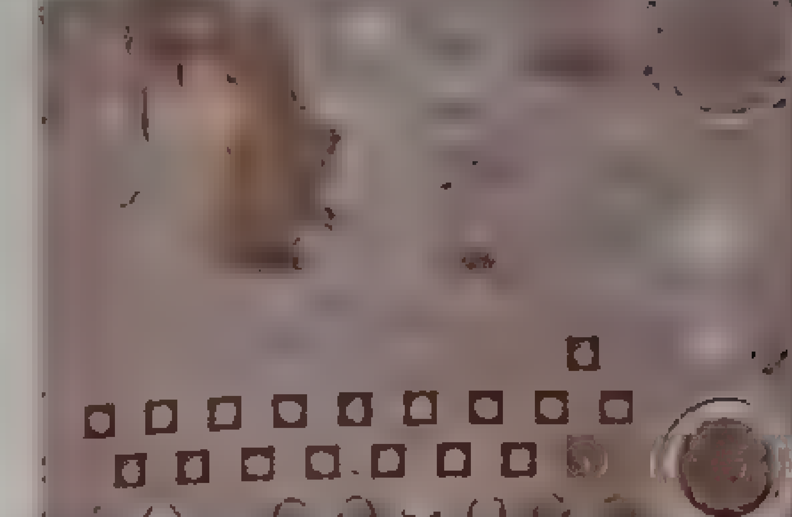
和前作一样，《魔法艺术》是款以魔法为重点的游戏，游戏结构和方式非常简单。在游戏中，玩家必须拥有足够的Mana施放法术，即必须控制尽可能多的能量之地（Places Of Power，魔法的源泉，简称POP），否则魔法等级再高也是白搭。POP象一个能源补充基地，它不属于任何人，谁有实力都可以占领它，因此，游戏中的战争主要是围绕着POP的攻防展开的。只控制一两座POP，在使用魔法和召唤生物上都会有很大困难，如果玩家能够占领所有的POP，那么这种尴尬的局面就会出现在对手身上了。

在《魔法艺术》中，由于角色携带的物品有限，而魔法又是基于所装备的护身符和魔法物品组合产生的，因此，可学习的魔法及魔法物品，又分为邪恶、公正和中立3大类，并且每个种类的魔法都有详细的列表，方便组合及查询。例如：邪恶的“暗夜之影”护身符可以和邪恶宝物组合出骷髅召唤术；与中立宝物产生火球；与公正宝物组合则会产生隐身魔法。游戏中的魔法总和超过60种，按用途可分为攻击、防御和召唤类魔法。









为了战胜对手，玩家必须召唤出大量的怪物，让它们守卫或夺取POP。游戏中可供召唤的怪物种类很多，从低等级的骷髅(Skeletons)、小鬼(Goblins)到威力强大的龙(Dragons)和巨人(Giants)。这些召唤魔法的使用效果非常华丽耀眼，大多数被召唤的东西都带着一轮魔法光环。例如从土地上冒出来的土精灵，站起身时，土壤会从它们身上落下，让人感觉十分奇妙。在选择召唤怪物时，也要考虑到自身的能力，以及它们的平衡性——便宜的怪物非常虚弱，而强大的怪物又很昂贵。例如召唤具有强大攻击力的大型飞龙时，不但要消耗魔法，还要损耗大量的生命值，在战斗中，是非常不利的；而如果仅仅召唤几个骷髅或侏儒，虽然消耗的生命值会迅速恢复，但它们却起不到多大的保护作用；同时，地下洞穴里也不适合召唤体型巨大的怪物……所以必须因地制宜，量力而行。

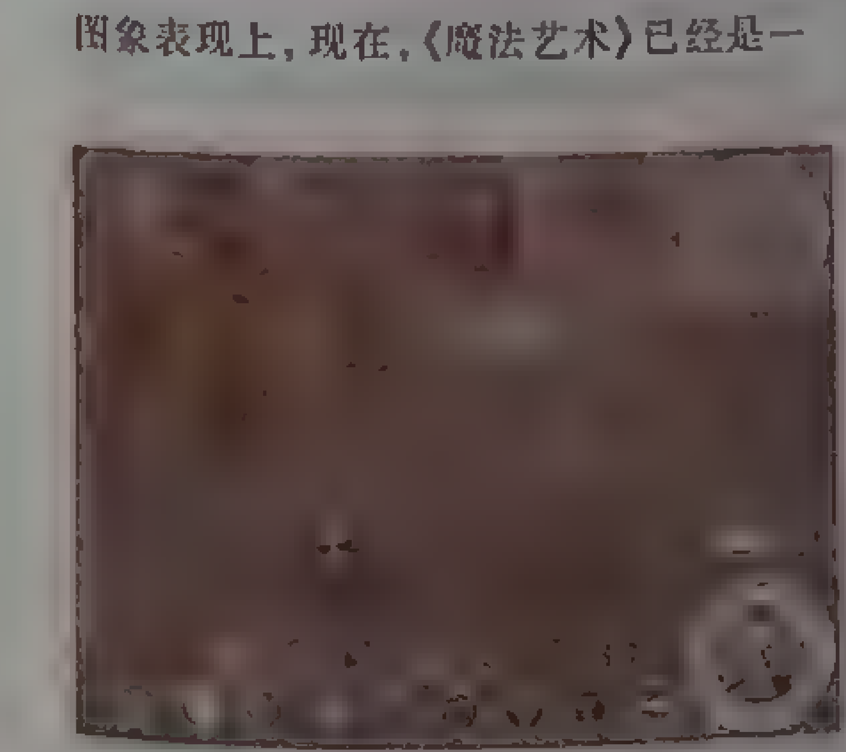
与前作比较，《魔法艺术》中确实加入了不少新的特点。其中最明显的改变就是图象表现上，现在，《魔法艺术》已经是一款真正的纯3D游戏了！它的画面比一代精致了许多，单从魔法施放效果上便可见一斑，从简单的火球术到咆哮的洪水攻击，无不展现出魔法的巨大魅力。在纯3D构架基础上，游戏的镜头移动更加平滑，增加了可旋转的视角。无论玩家走到哪儿，都可以来回转换不同的方向和角度，观察附近的地形地貌。游戏镜头可以自由收放和卷动，玩家甚至可以站在某一点细致地观察整个战场的情况，这为寻找隐秘地点和物品提供了良好的条件和有利工具。

除了优秀的图像效果外，游戏的声音表现也十分出色。游戏采用了Miles Audio声音系统，可以淋漓尽致地表现出游戏中自然界各种不同的声响，并且支持多种硬件发声。

其实，游戏改进得最多的地方就是：玩家可以自由定义自己的魔法皮箱(Portmanteau)。首先，玩家可以选择混乱、中立和法制3种护身符，在战斗中自由选择使用哪个，玩家甚至可以用其中一种取代其它的。另外，玩家还可以调节属性滑块，改变角色的属性，这同样会影响到魔法能力和效果。如果将属性滑块向法制方向调整，那么在施展法制魔法时只需消耗很少的魔法值，作为代价玩家在施展混乱和中立魔法时就可能会消耗比以前多得多的魔法值。

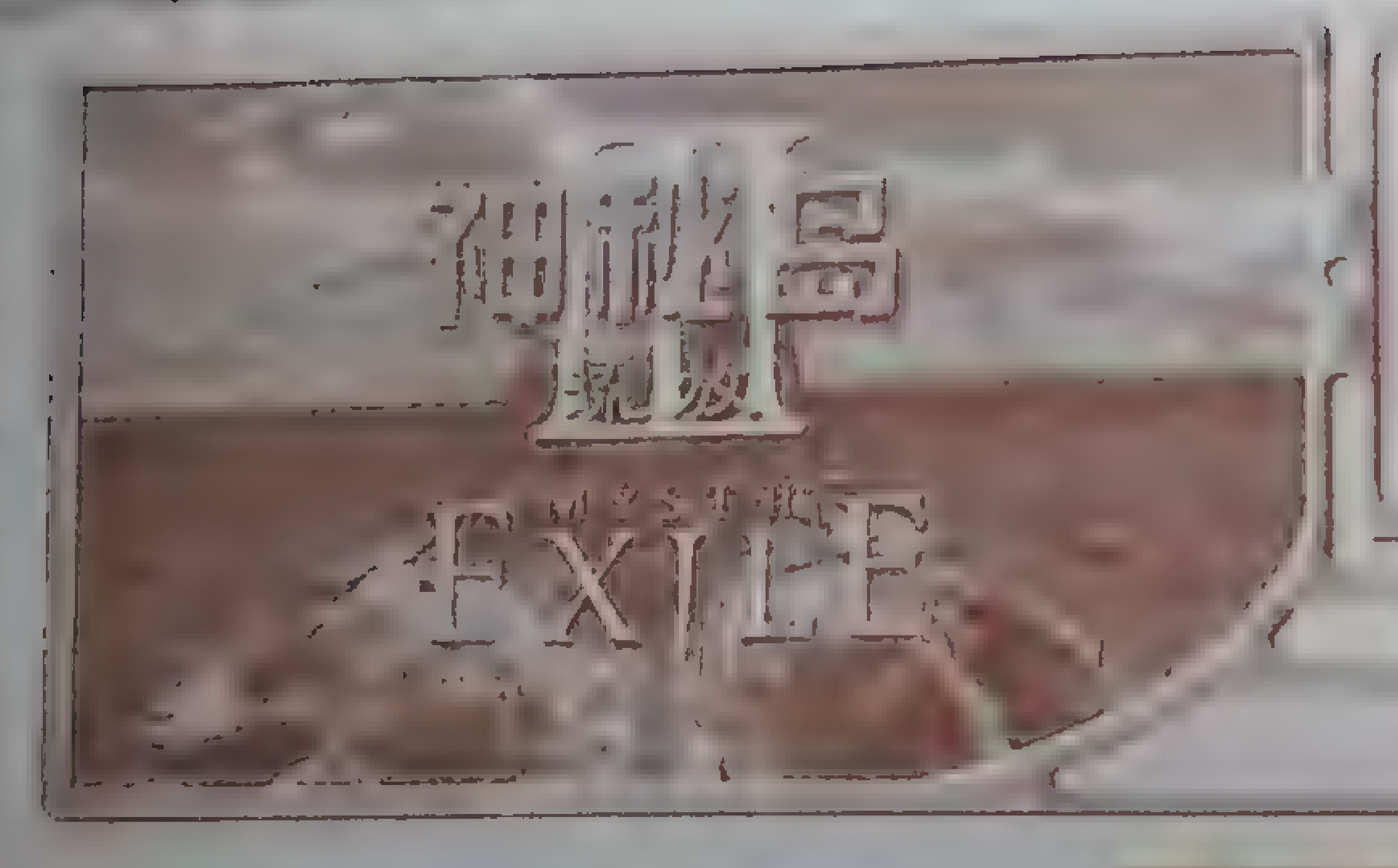
游戏的多人模式，支持Internet或局域网得连线作战，最多可容纳8人同时在线。在多人模式下，各种魔法系统可以混合使用，玩家可以把由魔法物品合成的法术全带在身上，从而体验到更加刺激的魔法对战效果。制作组许诺，这款游戏一定能满足玩家对魔法更深更广的使用要求，同时它也包含了策略元素，把即时战斗和魔法使用真正完美地结合起来，给玩家带来了更高层次的享受。

《魔法艺术》现在已经不再属于它的创始人Mythos了，它的新主人是Charybdis。在目前Charybdis推出的内部测试版中，有许多原先承诺的东西没有加进去，包括数量可观的中立属性魔法，另外还有一些重要的特点，如“战争之雾”和战役的扩展等，也没有加进去。当然，游戏尚处在制作阶段，预计正式问世时这些缺点和不足定会得到改进。■





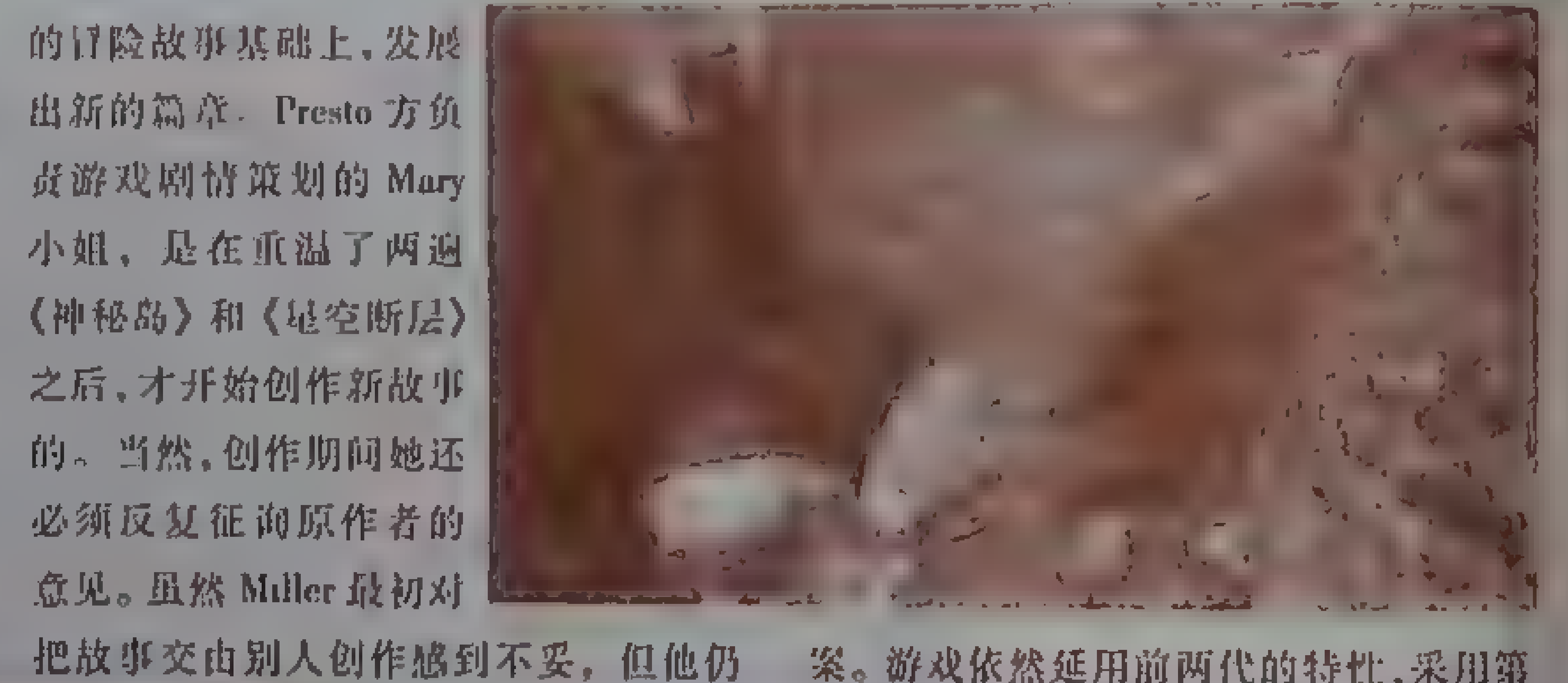




游戏名称：Myst 3 Exile
游戏类型：冒险[AD]
制作公司：Presto studio
上市日期：2001年第1季度
期待程度：★★★★

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

曾经是电脑游戏成功典范的“神秘岛”(Myst)系列，如今又推出了新的续集——《神秘岛Ⅲ流放》。虽然游戏主策划兼演员的Rand Miller曾表示，Atrus的故事到《星空断层》(Riven)时就应该结束了。不过这次，早就看好这部作品的Presto Studios公司，却信心十足地接过了游戏的接力棒。看来，Atrus“退休”的愿望也是难以实现了。



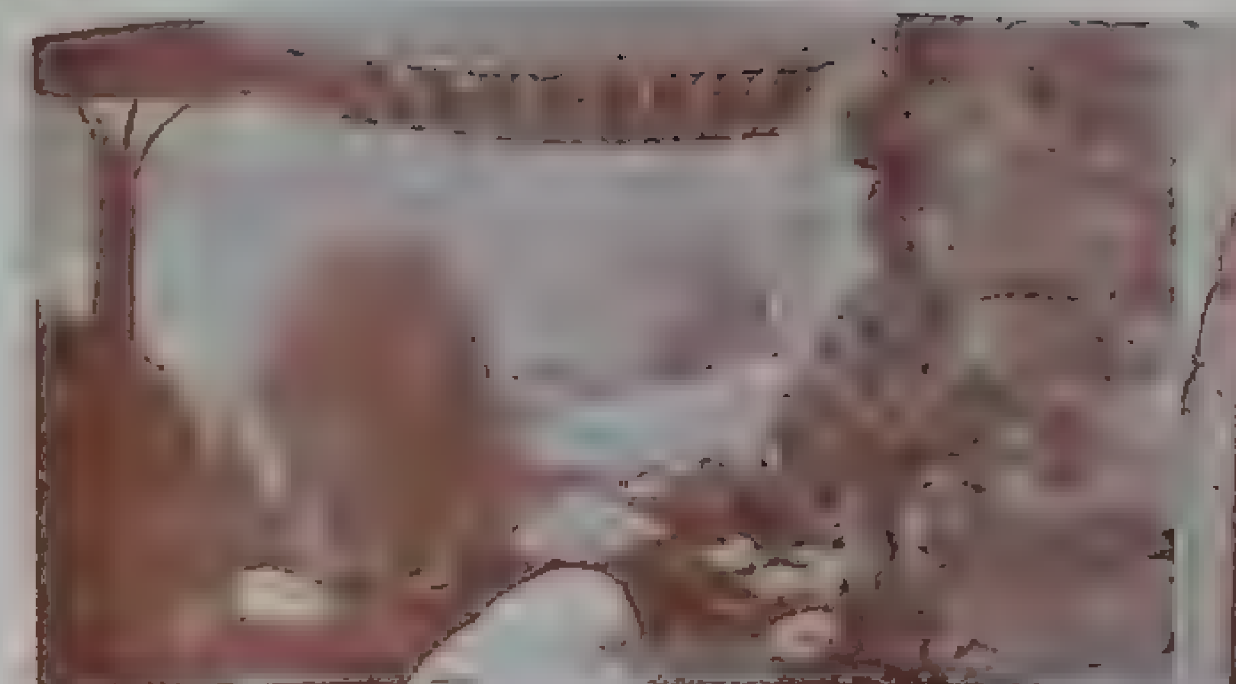
1998年，由于Miller对游戏过高的要求，而令《星空断层》的制作组筋疲力尽，几乎磨灭了全部的创作热情，致使下一部续集的开发也因此而冻结。时隔两年，面对那些失望的游戏拥趸们，Miller不得不重新考虑继续《神秘岛》的神话。于是，他选择了与一贯表现优秀的Presto公司(著名的3D策略游戏《神话》系列的制作公司)合作，希望借助他们的力量使游戏的制作水平攀上一个更高的台阶。

《流放》将继承前作的风格，在Atrus的冒险故事基础上，发展出新的篇章。Presto方负责游戏剧情策划的Mary小姐，是在重温了两遍《神秘岛》和《星空断层》之后，才开始创作新故事的。当然，创作期间她还必须反复征询原作者的意见。虽然Miller最初对把故事交由别人创作感到不妥，但他仍然尽量配合Mary的工作，给了她足够的想象空间。而Mary自然不会令人失望，最终设计出了令Miller格外满意的《流放》剧情。

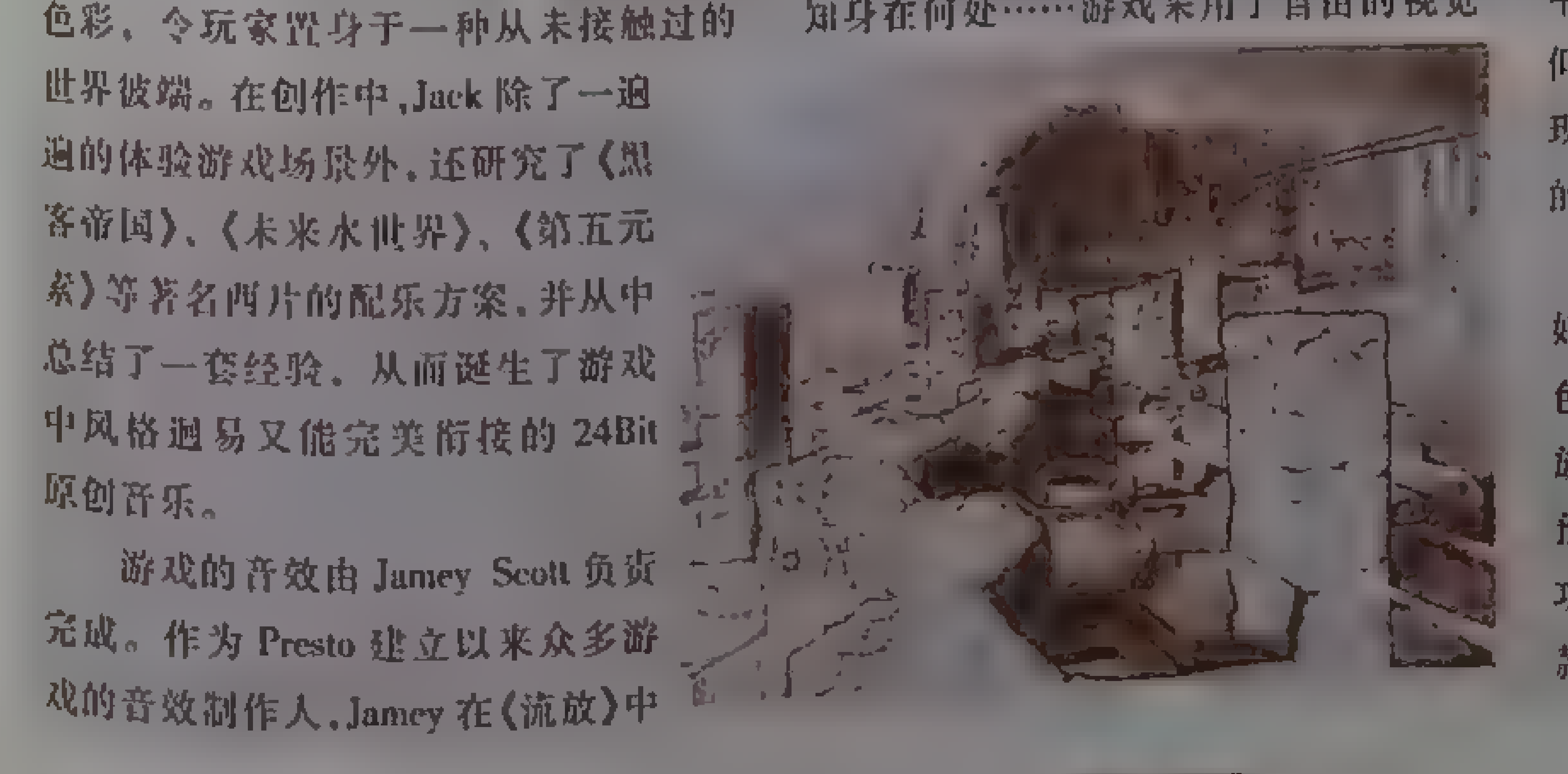
在《流放》里，将出现新的反面角色。他是Sirrus和Achnar征服地的原住民，为了复仇而回来找寻Atrus及其家人，其中包括已经成为王后的美丽的凯瑟林(Catherine)。而此时，Atrus家族也正遭受着危机的侵袭。在这左右为难的时刻，玩家将随Atrus走进那熟悉而又陌生的神秘世界，探险和解谜，直至找到解决问题的答案。游戏依然延用前两代的特性，采用第一人称视角和3D构图，以及由玩家自定义剧情发展的非线性游戏方式。在游戏中，随着玩家选择不同的解谜策略，所得到的结局也会各不相同。



《流放》的画面效果十分华丽，各种复杂场景的切换流畅自然。所有角色形态模组都由300至500个多边形构成，人物的皮肤如同真人一般平滑而富于动感。游戏中，玩家将看到由Miller等人饰演的角色，出现在虚拟的游戏场景中。例如：一身中世纪武士装束的Miller站在绿叶环绕的华丽马车前，头顶的银冠闪闪发亮，背后是一片光洁湛蓝的天空……幽暗的古塔中，墙壁上摇曳动荡的吊灯明明灭灭，大理石壁炉一亮一暗，整装待发的“战士”满脸严肃，而四周的一切却恍如梦境……其实，这一切都是数码科技的产物。Presto的艺术总监介绍说：“游戏的场景基本上是在现今最流行的D3D Max平台上完成的。这个平台允许设计者利用各种素材进行场景加工，建模、构图、投影以及动画都可以随意设计修改，而无须调用更多的软体。游戏中的大部分场景，都是经由人工布景，再用数码相机拍摄，尔后进行电脑加工的产物。”简单的流程能制作出如此特别的视觉效果，Presto的实力的确令人钦佩。



为配合剧情变化，营造神秘气氛，制作组专门请来了Jack Wall，担任游戏的独立配乐。这位录音师出身的作曲家，有着长达6年的多媒体软件配乐经验。他认为《流放》的配乐，应具有另类的迷幻色彩，令玩家置身于一种从未接触过的世界彼端。在创作中，Jack除了一遍遍的体验游戏场景外，还研究了《黑客帝国》、《未来水世界》、《第五元素》等著名西片的配乐方案，并从中总结了一套经验，从而诞生了游戏中风格迥异又能完美衔接的24Bit原创音乐。



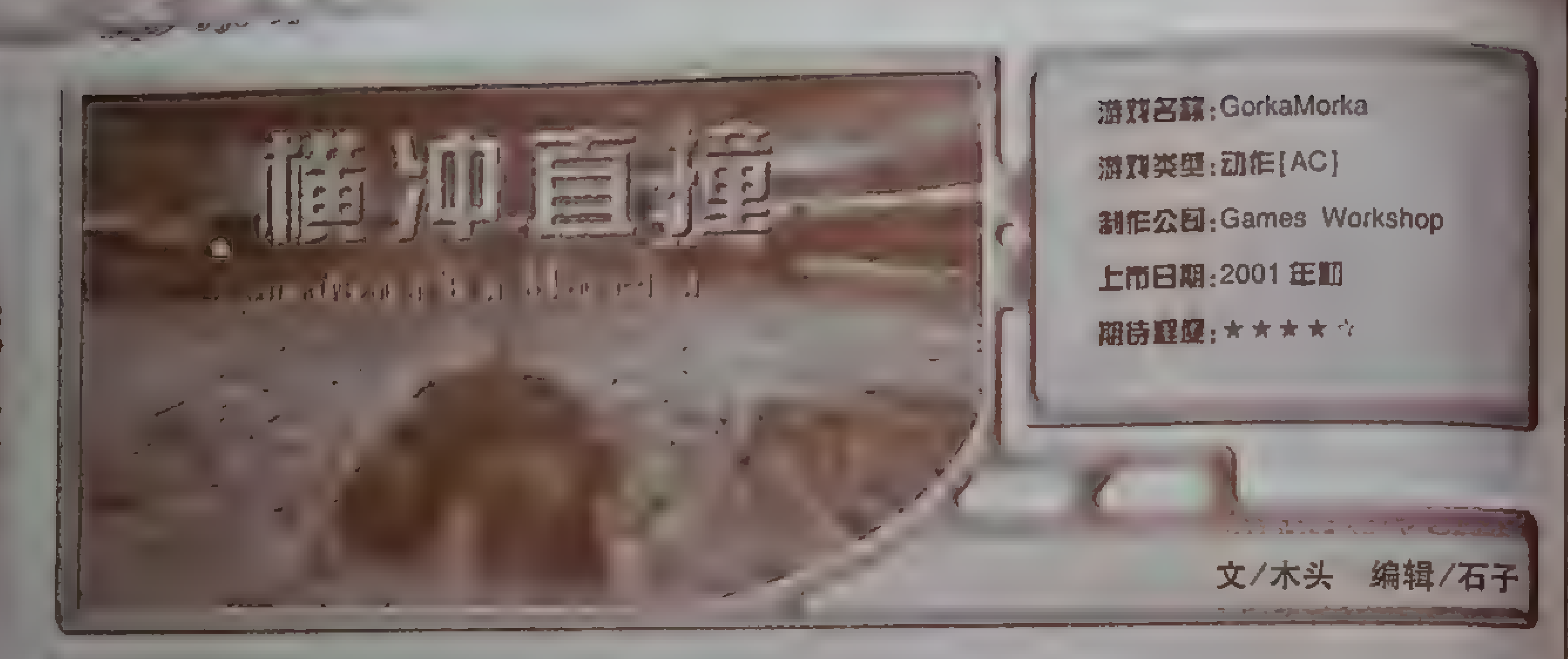
游戏的音效由Jamey Scott负责完成。作为Presto建立以来众多游戏的音效制作人，Jamey在《流放》中花费了更多的心血。一进入游戏，玩家便可听到各种的语音和声响，特别是战斗中的声效，更加丰富多采。Jamey坚持采用原创音效配合游戏进程，他利用各种精选的声音元素合成出游戏中独一无二的环境音效，并信誓旦旦地称，这里所有的声音都无法从“音效辞典”中找到范例。“我的制作理念就是——追求更高层次的艺术家的境界！”Jamey骄傲地说道。

《流放》中的一个较新颖的设定是：增加了插播移动动画的功能。前代游戏中，当角色进行大范围移动时，玩家只能看到“移动”完成后背景画面的更替，这样虽然快捷，但却无法体现“移动”的过程，大大降低了游戏的真实感。因此，Presto特别在游戏中添置了插播动画的功能，使玩家在移动时能够通过相应的主视角动画了解自己究竟在干什么。

在操作上，《流放》也较前代有了明显的改进。对于一些简单而明确的任务，玩家能够很清楚地知道自己的进程，明白自己到底完成了多少，而不是茫然不知身在何处……游戏采用了自由的视觉系统，允许玩家对所在场景作360度的全景观察，让玩家真正深入到游戏的世界中，领略那前所未有的神奇世界。游戏的重点放在探索、打斗和施展魔法上。玩家在移动时不会在画面内看见角色的动作，甚至有使用用道具时，也看不到“自己”的手，只会看到所选择的道具在半空中挥舞，就好似玩家拥有某种特异功能，但这正是游戏的魅力所在，尤如玩家在现实中，必须要透过镜子才能看到自己的容貌一样。



Presto许诺，玩家将可根据自己的喜好在《流放》中尽情发挥，玩出自己的特色来。在今年的E3大展上，《神秘岛Ⅲ流放》刚一露面便赢得了业界的一致好评，预示了Miller与Presto合作的圆满成功。因此，我们也有理由相信，这将是一款值得期待的作品。■



横冲直撞

游戏名称：GorkaMorka
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Games Workshop
上市日期：2001 年初
期待程度：★★★★☆

文/木头　编辑/石子

提起赛车游戏，大家肯定会想到著名的"极品飞车"系列，毫无疑问该系列堪称赛车游戏中的极品，但它只是一款纯粹的竞速游戏。随着不同游戏类型间的差异越来越模糊，赛车类游戏也开始融入一些新的游戏成分，而我们将要介绍的《横冲直撞》便是这样一款非常特别的竞速游戏。

《横冲直撞》其实应该算是一款动作游戏，因为它除了开车狂奔外，还拥有一个相当曲折的故事情节。游戏的故事发生在遥远的未来，一个叫 Angelis 的行星上。某天，一艘巨大的太空飞船坠落到行星表面，几乎摧毁了行星上的一切，最后幸存下来的人也因为恶劣的生活环境而发生了基因突变，他们的皮肤变成了令人眩晕的绿色，性情也变得暴躁异常，成了宇宙中让人恐惧的"Orks"！由于缺乏良好的教育，Orks 人都非常粗鲁，他们在星球上横冲直撞，寻找着可以进入正在修复的太空飞船的通行证——飞船的金属碎片。由于飞船碎片的数量十分稀少，Orks 间的竞争也十分激烈。现在，正是玩家展现自己强壮和机智的时候，大家不要客气，努力地冲吧！



游戏中，玩家将坐进各种配有驾驶员席和机枪手席的车里，扮演其中的一个角色。作为驾驶员，玩家必须想方设法避开对手射来的子弹，以最快的速度到达终点；而作为枪手则正好相反，玩家必须千方百计地击中对手的赛车。玩家在游戏中的任务，就是尽可能多地收集"牙齿"——游戏中的货币，用来购买装备和维修车辆。

《横冲直撞》的操控非常简单，除了一个控制切换键外，驾驶汽车时只会用到 4 个方向键，而当枪手只用 3 个键就可以了。游戏中 AI 的设定也非常有意思，玩家伙伴的 AI 不是固定不变的，他们的智商和玩家的操作水平有着直接的关系。如果你是一名糟糕的枪手或车手，那么你不要指望你的伙伴会有很高的技术可以闪躲敌人的子弹或是百分百命中目标，他们理所当然地会和你一样糟糕。俗话说："好马配好鞍"，真是一点都不错。所以，除非你对驾驶和射击技术都相当擅长，还有可能两样兼顾，否则还是选择一样最有把握的进行控制吧！









游戏中，除了竞速、攻击和躲避对手的子弹以外，还有许多因素须加以考虑。例如，路途上将设置许多秘密地点，里面藏有很多重要的物品，这些地点一般都有明显的标志，只要稍加留意便可找到；另外，还有一些物品会放在非常显眼的地方，不过它们的位置可能都有点特殊，需要玩家利用各种驾车技巧来获得。在取得物品时，那些电脑车手就显得极不可靠了，因为他们的驾驶技术实在令人不敢恭维，有的甚至连非常简单的驾驶技巧也做得不得要领，所以，在某些重要场合，还是需要玩家亲自上阵的。游戏中最重要的物品就是"牙齿"，有了威力强大的武器和性能优良的车辆，也就等于拥有了进入太空飞船的通行证。获得牙齿的方式主要靠在冒险途中捡到，或者是将对手消灭从而获得一定数量的"牙齿"奖励。据制作组介绍，玩家可以用"牙齿"购买多辆战车，并让它们同时出现在赛场上，为玩家护航或赢得胜利。不过，这种特性目前尚在测试阶段，不知届时能不能真正实现。

《横冲直撞》中除了玩家的种族"Orks"外，还有一伙特例独行的暴民（MOB）。玩家如想获得最后的胜利，就必须得到他们的支持。这些暴民可以帮玩家阻止和围攻其它参赛车辆，并且可以作为场外观众，为场中选手摇鼓助威。当然，暴民中也同样分成几个不同的派别，支持不同的人物。为了拉更多的暴民入伙，玩家不破费是不行的。无论哪个 MOB 支持你，都会对游戏结果产生影响，你的声望值越高就越容易赢得 MOB 的支持，而 MOB 的势力越大，场外的助威声也会越响亮。

秘密地点和暴民的出现，都使游戏变得更加有趣。据悉，制作组在游戏的正式版中还会加入许多新鲜的东西，例如在"外交"模式下，可以自由选择车手的职业和种族以及车手间的联盟等等。游戏中的比赛用车道非常巨大，但是线路并不复杂，这主要是让玩家把精力集中在相互攻击上。另外，游戏还允许玩家自己设计赛道，并为它们添加额外的限制，如规定完成比赛所需的时间等等。

《横冲直撞》支持目前市面上所有的 3D 加速卡，游戏画面还是非常不错的，人物的造型也灵巧可爱，操控方面更是便利，音效上也极富个性——节奏感很强的重金属音乐加上人群的吵闹、广播员的解说、车辆的引擎声以及激烈的枪炮声和倒霉蛋的惨叫声……给人一种乱哄哄又兴奋刺激的感受。由于游戏中的音效支持 A3D 标准，所以听起来方向感极强，显得非常真实，当然享受这一切的前提就是你必须拥有一块支持 A3D 的声卡。

《横冲直撞》同样支持网络对战模式。制作组甚至声称，在该模式下玩家可以对自己使用的车辆重新进行设计，创造支持自己的暴民类型，然后将这些资料上传到官方的游戏服务器上，与各地的玩家展开网络对抗赛。这无疑又是一个不错的创意。

就个人而言，笔者比较喜欢带点暴力色彩的赛车游戏，因此对《横冲直撞》自然无限期待喽。对于那些酷爱赛车游戏的玩家来说，在驾驶车辆的同时体验一下破坏者的感觉，绝对是很有趣很刺激的事！■









游戏名称：Gunlok
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Rebellion studio
上市日期：2000 年 12 月
★★★★☆

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

《机甲雄风》的制作公司 Rebellion，有着制作主视角射击游戏的丰富经验，经由他们制作的游戏，无不拥有着精致漂亮的画面、装备精良的武器、酷劲十足的造型……而下面这款融合了即时策略元素和 RPG 风格的游戏《机甲雄风》，无疑又将是 Rebellion 公司的动作新锐，足以让那些骨灰级的玩家为之侧目。



《机甲雄风》的背景设置在虚拟的未来，机器人统治的世界中。21 世纪末，人类对机器人的态度非常不友好，不但藐视它们的智慧，而且日复一日地让它们劳作，这种歧视机器人的行径，最终导致了这些原本温顺的仆人向人类发起了挑战，并在一瞬间夺取了世界的统治权。不甘心屈服于机器人统治下的人类，就此与他们从前的"朋友"展开了大规模的战争。由于人类几乎被屠杀殆尽，拯救世界的希望无可避免地落在了玩家扮演的英雄 Gunlok 的肩上

既然游戏的剧情设定是种族战争，Gunlok 当然不会孤军奋战，除了其他人类的帮助，他还将得到机器人队友的支持。这些机器搭档都有良好的性能和简洁的操作系统，比如升级系统，实际上就是即插即用的芯片组，玩家只要把更新档输入他们的"大脑"，就可以顺利完成升级。机器人的升级内容包括：更高级的工作能力，如矿藏探查和高度检测，以及扩大可用武器的范围。另外，游戏中的角色还可以互换武器和装备，也就是说，Gunlok一旦发现了新式武器，都可以装配给他的搭档使用。

机器人是游戏中唯一的敌对势力，Gunlok 和他的伙伴们必须时刻警惕这些和人类一般高矮的机器人，提防他们突然变成一群多足的怪物。同时，作为敌对方的机器人，也并不是统一样貌的钢铁，它们有着庞大的种群，各群体间的装备和能力都不相同，战斗中更是变换多端，绝不会令人有重复的感觉。

《机甲雄风》中的一些特殊设定，都是按照 3D 规范设计的。首先是机器人的视野范围设定，它们都有固定的视角和视距，并且会被眼前的物体阻挡，例如：玩家可以躲在某一堵高墙之后，而不被站在高墙另一面的敌人发觉；其次是寻道能力，游戏中的角色都能正确识别具有不同特征的地形环境，不会因为一个小拐弯或一堵墙而停止向目的地前进；最后是听觉感知力，所有角色都可以在一定范围内靠声音辨认出敌人的方位。这样的设计，提升了游戏的逼真程度，给玩家带来了更为惊心动魄的刺激体验。设想一下，你的行踪即将暴露在敌人的视线之下，如果你看不见也听不到，很可能会成了他们的枪靶子。但是拥有了视听能力的你，只要反应迅速，完全可以预先躲避甚至占领有利的地形、设下陷阱，将敌人置于你的掌握之中。





《机甲雄风》包含了 15 个关卡的任务，并且彼此有着千丝万缕的联系，随着玩家对前一个任务完成程度的高低，其后的关卡也会有相应的细节变化。游戏的主旨是团队协作，因此需要玩家考虑的东西也有很多。如何部署力量？如何安排进攻？……都是需要随时注意的事情。鉴于玩家所面对的敌人，是那些拥有极高智慧并且已经"觉醒"了的机器人们，同时玩家的伙伴里也可能存在一两个捣搞小子，对玩家的行动造成破坏，因此，制作组为游戏添加了一些策略成分，允许玩家在作战时对具体单位做详细的战略部署。《机甲雄风》设置了一个随时暂停键，使玩家在战前有足够的时间停下来调整战术策略、设计进攻路线、部署编队、调配武器等等……不过，这种设定，使得玩家的伙伴都象木偶一样服从命令听指挥，几乎没有了任何主见，大大降低了游戏的意外发生率，胜负尽在玩家的掌握中，对于那些喜欢尝试各种挑战的玩家，不知是好是坏。

《机甲雄风》还有一个非常"酷"的游戏模式——侦察模式（Recon）。在这种模式下，游戏将转入第一人称视角，透过 Gunlok 的眼睛查看、分析周围的环境，当玩家在此模式下刺穿敌人的咽喉时，所见到的一切就仿佛是在现实中一样逼真，这一模式，为玩家提供了全面了解游戏细节的途径，同时也是审视游戏优劣的渠道

毫无疑问，要想出一个好主意并不困难，但要把这些创意变成现实就不那么容易了　针对以上游戏的新特性，《机甲雄风》的引擎自然是制作组的设计重点，因为只有在良好的 3D 引擎支持下，才能将游戏各方面的细节真正表露无遗。《机甲雄风》的引擎是 Rebellion 专门为其度身定制的，它采用了全 3D 的图象绘制模组，一些特殊环境映像，如物体的材质、动态光源及投影等等，表现都极为出色。使用 D3D 技术，游戏最高可支持 1600×1200(32Bit) 的分辨率，就算是在最低的 640×480 分辨率下，人物的形象依然细致逼真。



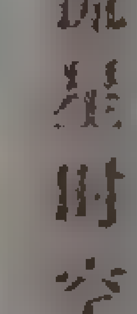


另外，游戏的镜头和视角完全由玩家一手操纵，可任意缩放、扭曲、拉近和推远，这种随意性为玩家提供了更宽广的施展拳脚的空间、搜索暗藏的敌人、寻找隐蔽的装备，可谓得心应手。

《机甲雄风》将即时动作和策略元素融合起来，把一个团队作战的策略放进一个完全 3D 化的动作世界中，这确实是一个很好的创意，相信定会赢得玩家的拥护和掌声。■







流星时空

暗夜幽魂

Devil Inside

游戏名称：Devil Inside

游戏类型：动作冒险[AC/AD]

制作公司：Cryo Interactive

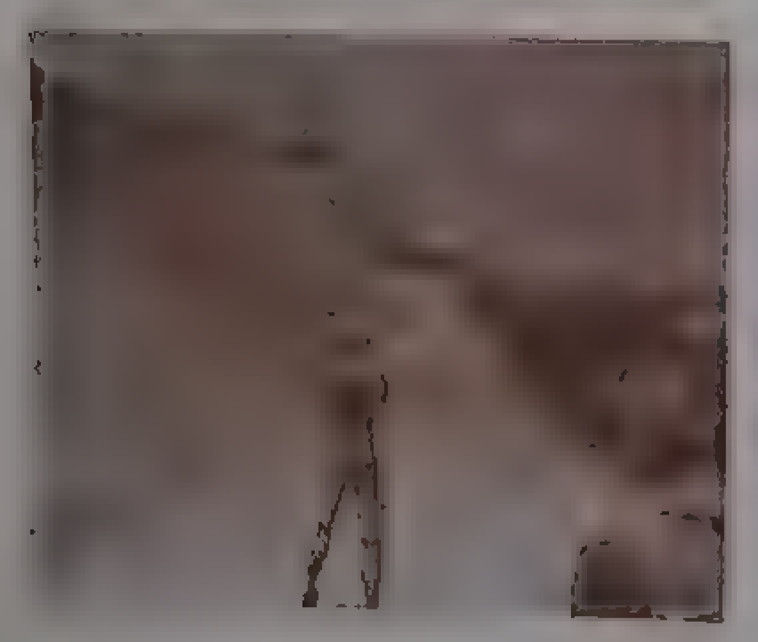
上市日期：2000 年 12 月底

期待程度：★★★★

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

《暗夜幽魂》的设计者，想必大家都很熟悉了，他们就是制作《鬼屋魔影》的原班人马 Cryo Interactive。曾经独自在黑暗中徘徊的玩家，一定不会对新游戏中那诡异离奇的气氛感到陌生。在古老神秘的大屋内，寻找钥匙和武器，消灭僵尸和鬼魅……这一切都和《鬼屋魔影》太象了。不过，《暗夜幽魂》里还是有与“鬼屋”不同的元素存在的。

首先是游戏的表达方式。《鬼屋魔影》的风格严格追随着恐怖片的制作准则，而《暗夜幽魂》更象是在演绎 Dave Ackland（擅长扮演警察兼死神代言人等双重身份的演员）的故事。游戏中，玩家将和女主持人及摄影师一起，探寻种种神秘恐怖的事件，并且把它们制作成影片揭露出来。当玩家把一个个邪恶的怪物送上电刑椅时，不仅能体验到冒险的乐趣，还能从“观众”的掌声和欢呼中获得更大的满足。在载人游戏进度时，你将看到“观众”们无限



期待和信任的目光，这些都激励着你继续向诡异恐怖的世界挑战

其次是游戏的设计风格。从 Cryo 的一贯表现来看，玩家应该可以随意控制女主持人和摄影师。但是目前，我们尚无法了解他们之间具体该怎样切换。游戏的操控与《鬼屋魔影》类似，有一个动态的摄象镜头时刻追随着玩家的行动。不同之处是，玩家的视野可略做调整，摄影师的镜头也可以自由缩放或开合，就象现实中所做的一样。在备选设备窗口中，有一些摄影器材和剪辑工具，供玩家在这里制作自己的节目，这大概是该游戏最与众不同的地方了。在观看自己制作的节目时，玩家可以从各个角度审视自己在游戏里的冒险经历，反复体会新鲜与刺激的感受，真是很“酷”的设定啊。

最后是游戏性方面。《暗夜幽魂》的游戏环境颇具艺术渲染力，古老的大厦废墟、破败的楼梯、腐朽的地板以及那些散落的日记碎片……但是，这些都不算新奇，因为玩家早已在《鬼屋魔影》系列中有所体会了。唯一区别是，玩家在应付黑暗中的恐怖事物的同时，还在进行着影片的拍摄工作。移动的镜头，使得游戏中的杀戮场面不再鲜血淋漓，这也使得玩家在遭遇一群敌人时，最先考虑的是节省弹药和体力。

游戏为摄影师 Dave，配置了一个激光瞄准器，大大提高了射击的准确度。而女主持人 Deva 的行动，则会受到一定的限制，在没有武器的情况下，她可以窃取死去的敌人的灵魂来制造新武器（还真有点死神的味道呢）。

总体来说，《暗夜幽魂》是一部有创意的作品，漂亮的界面和惊心动魄的情节交织在一起，恐怖镜头和各种谜题互相融合……使玩家在战斗和冒险中，无暇顾及其它，当然也不会感到时间的漫长。而其中最美妙的时刻，莫过于听到观众们为你的精彩表演尖叫欢呼的瞬间。■

不死亡灵

游戏名称：Undying

游戏类型：动作[AC]

制作公司：Dreamworks

上市日期：2001 年 1 月

期待程度：★★★☆

文/流星雨·徐罡　编辑/石子

自从《Doom》开创了第一人称射击游戏前所未有的辉煌之后，主视角射击游戏便成为动作游戏中的主打力量。伴随着恐怖和惊险，玩家一次又一次地踏上探险的征途，而这次，发生在《不死亡灵》中的新冒险正等待着你的光临。

虽说以《生化危机》为首的恐怖游戏，均以第三人称视角博得了玩家的青睐。这种将玩家置于观察者位置的视角，让人有



操纵和控制一切的感觉，就象观看恐怖电影那样即兴奋又紧张。但是，并非所有的恐怖游戏都必须走这条路才能找到那种颤栗的感受，我们眼前的这款《不死亡灵》就是很好的证明。

《不死亡灵》虽然是以恐怖故事为背景，但它更注重动作游戏的战斗即时感、近距离感和那种因为视觉受到限制而不知道身后有何物的毛骨悚然感。在《不死亡灵》中，玩家所能体会到的就是战斗、战斗、再战斗！那些层出不穷的怪物，根本不会让你有任何喘息的机会。当一个个张着血盆大口的爬行兽扑到你身上时，你会感觉天摇地晃，眼前的画面剧烈地颤动，仿佛真的有什么东西压在了身上。从你伤口里喷出的鲜血，会粘满整个屏幕，让你暂时看不清眼前的一切，这时，你一定会因为紧张而心脏狂跳不止。大多数怪物都比你想象中的凶猛，面对它们，你所要做的并不是肆无忌惮地施用魔法或举枪还击那么简单。在游戏中，只有开动脑筋，把握攻击和施法的时间、地点及所针对的敌人，才能全面获得胜利。

在《不死亡灵》中，玩家将作为已故伯爵的唯一继承人搬来伯爵城堡中居住，但是那些死去的幽灵不会让你达成目的，他们嫉妒你得到的一切。于是，玩家将和主人公一起展开那阴森恐怖的城堡之旅。在这里，没有火箭发射器，也没有机关枪，最多只有一把左轮手枪。因此，魔法成了最重要的武器，例如“头颅风暴”魔法能够召唤悬吊在空中的头颅，象风暴一样砸在敌人头上并剧烈地爆炸。至于选择何种魔



法，则看玩家喜好。每种武器都有各自的用途，每种魔法都有各自的级别。玩家的魔法力越高，所造成的破坏也就越大。“召唤术”能将死亡的敌人召唤成为自己的助手；“照明术”能够照亮隐藏在黑暗中的生物，并为魔法瞄准指明方向；各种防守型魔法，如“盾牌”、“隐形”等，将保护玩家免受损伤。在游戏中，还能找到增加魔法威力的“魔法扩增器”，它会大大增加玩家某个魔法的攻击力。另外，主角身上还有一个“水晶球”，可以帮助玩家预知未来或回顾过去。例如：当你踏进一座废庙时，水晶球会慢慢显示出曾经被吊挂在寺庙墙壁上的僧侣们，痛苦呻吟的场面。在游戏中，玩家只有充分利用这些道具和魔法，才有可能生存下来，最终战胜邪恶的幽灵们。

《不死亡灵》的故事情节虽然有些俗套，但是从游戏本身来看，绝对是一款精品。如果你也是个喜欢刺激，喜欢在神秘世界中探奇的人，那就千万不要错过这个绝好的机会。■

流星时空



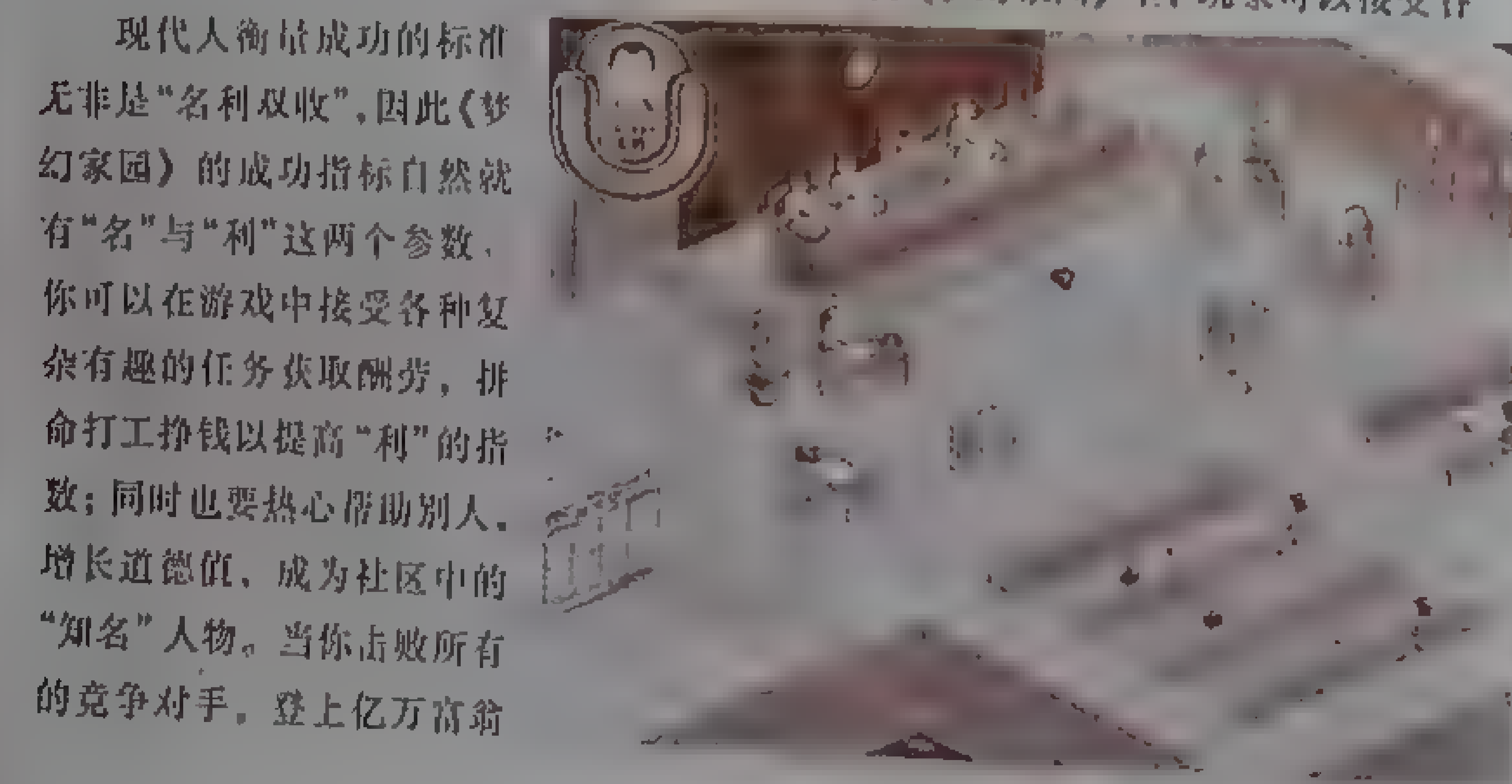
梦幻家园

文/中文之星　编辑/石子

就在智冠出品的图象 MUD《网络三国》在国内遍地开花的时候，国内的一些游戏制作公司也将目光汇集到了网上，于是各种网络游戏的制作计划纷纷至沓来。下面要介绍的这款由中文之星数码科技公司开发的《梦幻家园》便是其中的一部。

在网络中虚拟一个"真实"的世界，这是所有网络游戏的惯例。然而，何谓真实世界呢？是让现实中的你在网络中重新体验自己艰辛的一生吗？其实不然。努力工作、尽情娱乐、塑造完美的自己……这些都不重要，最重要的是，在虚拟世界中你将不会遇到任何真实的危险与阻碍，没有什么事是不可逆转的，在这里你可以梦想着接受种种诱惑与机遇……这并非是什么"真实"的世界，而是一个完完整整造梦的地方！

现代人衡量成功的标准无非是"名利双收"，因此《梦幻家园》的成功指标自然就有"名"与"利"这两个参数，你可以在游戏中接受各种复杂有趣的任务获取酬劳，拼命打工挣钱以提高"利"的指数；同时也要热心帮助别人，增长道德值，成为社区中的"知名"人物。当你击败所有的竞争对手，登上亿万富翁的宝座，成为《梦幻家园》中屈指可数的成功人士之一时，成就感和快乐便会将你包围了。这也正是这款游戏的目的所在



当然，在开放的网络游戏里争名夺利，玩家之间必然会产生矛盾和恩怨，如何维持虚拟社会的安定也是制作组首要考虑的事情，《梦幻家园》的社会构架几乎和现实无易，这里有贪心小人，无义浪子、热心过客、痴情男儿……也有趁火打劫、强取豪夺或是路见不平、拔刀相助……现实社会的行为准则将指导人们在这虚拟世界中找到自己的坐标。另外，游戏还允许玩家评选出虚拟社区的市长、议院、区长……来管理和维护社区秩序，同时玩家之间也可以形成组织或帮派，并制定自己的行为准则

在《梦幻家园》里，玩家可以接受各种工作，但刚起步时会从低层做起，如在餐馆打工、送外卖、拉保险等等．游戏中的各个行业和设施中，将会隐藏许多谜题，解开它们便会得到相应的奖励和取得宝物。只要仔细观察生活，你就会有意想不到的收获。除了完成任务，打工挣钱之外，《梦幻家园》还为玩家提供了集体娱乐项目，如棋牌类游戏拱猪、围棋等等，藉此增加玩家间的交流与感情。

利用 Chat、Talk 等游戏指令，玩家可以彼此高谈阔论，畅所欲言。在虚拟世界里，你可以很容易的找到志同道合的朋友。你不再如现实中那样害羞、结巴，也不用害怕被人拒绝的尴尬。一旦遇到情投意合的虚拟爱人，你就可以与他（她）通过游戏的结婚系统立即建立一个温馨的家庭。网络聊天功能和网络家庭的设定，这可是所有网络游戏的七背项目哦！

另外，游戏还为玩家提供了一套简单可视化的编辑工具，来创建自己的社区和城市，并制定自己的游戏规则，这样一来，我们就会惊奇地发现，在这个虚拟的世界里将出现成百上千个城市，而每个城市中都会有新加入的居民，在他们取得一定的成功后也可以申请创建自己的城市……如此循环往复，《梦幻家园》的世界也将象滚雪球一样遍布网络的每个角落……■



伟大的一级方程式大赛

文/王博　编辑/游骑兵

2000 年一级方程式大奖赛尘埃落定，F1 竞速游戏风云再起。今年对竞速游戏玩家来说可谓大丰收的一年，因为可供选择的 F1 游戏实在是太多了，先后有 MicroProse、电子艺界、EIDOS、Psygnosis 推出自己的新产品，UBI 也跃跃欲试准备改进他们的《摩纳哥大奖赛》。大家准备好了吗？让我们钻进方程式赛车的座舱，去领略它的历史、它的赛道、它的车手和它的模拟游戏，你将有机会与舒马赫、哈基宁同场竞技！

F1 的历史是由奖杯和事故谱写的，早期赛事相信大家在电视上看到过，简陋的赛车、混乱的场面和毫无防护设施的赛道就是它的写照。随着科技的进步，今天的 F1 已经成为世界上最顶级的汽车赛事，而且电视观众人数仅次于奥运会和世界杯足球赛，不过危险程度仍然是所有体育竞赛中最高的。

这项赛事每年共设 17 个分站，以欧洲为主，兼有亚洲、大洋洲、南美洲和北美洲的几个分站。每位赛手的出发位置以排位计时赛的名次为准（图 1）；赛前有一圈的热身圈，热身圈不允许超车；比赛全程在 300 公里左右；如遇下雨则比赛照旧，除非赛委会认为危险性过高；F1 的得分依次是：冠军 10 分，亚军 6 分，季军 4 分，第四名 3 分，第五名 2 分，第六名 1 分，只有前六名能得到积分。比赛中赛车要更换 1 至 2 次轮胎，车手在修理站内行驶时被限制车速，违者要被判罚时间。

图 1

趣味小测试之一：请问 F1 赛车的轮胎里充的是什么气体？
A. 空气　B. 氧气　C. 氮气

"赛车赛车，赛的就是车。"

既然 F1 是一项赛车运动，赛车的品质就显得尤为重要。F1 的加速非常之快是常人无法想象的，车手会感到自己被紧紧按在座椅上动弹不得。F1 的极限速度同样令人瞠目结舌，大约在 380 公里左右，这几乎相当于二战时战斗机的时速。一部 F1 赛车的研发费用大约在 6000 万至 1 亿美金左右，尽管 10 年来国际汽联为了保证安全想方设法降低车速，比如不许使用涡轮增压发动机，将发动机排量从 3500cc 降至 3000cc，缩小车辆宽度，使用有纹坑的轮胎，但天才的空气动力学家们不但没有使车速下降，反而超过了赛纳时代的涡轮增压赛车（图 2），这不能不说是一个奇迹。

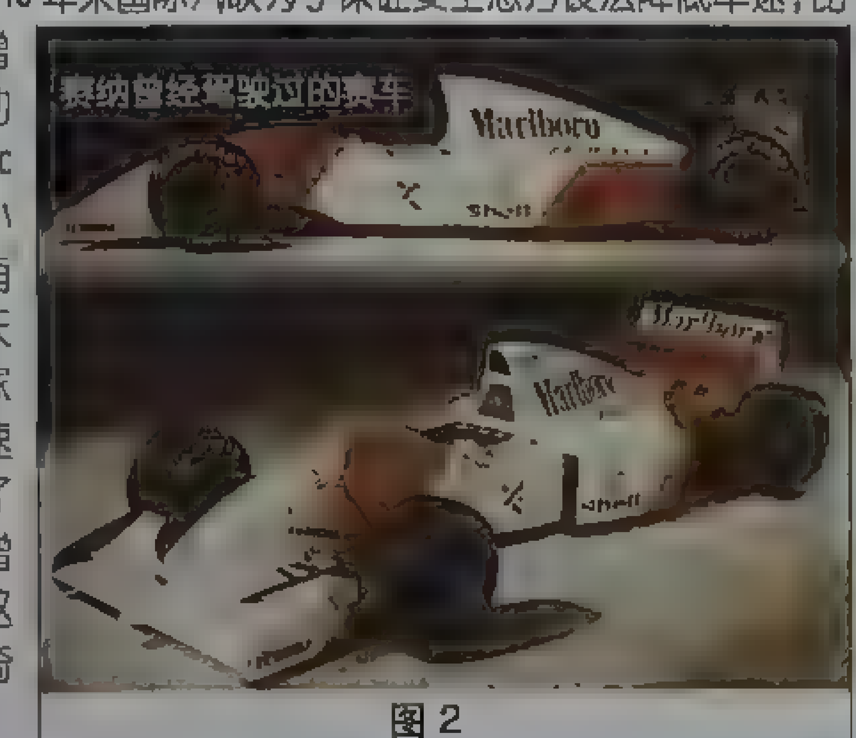


图 2

"美国人也搞 F1 比赛，电视台经常转播。"

许多车迷经常会把 F1 与美国的 CART 赛车混为一谈，尽管它们的形状酷似孪生兄弟，但区别还是比较大的。比如 F1 赛车的燃料是无铅汽

油，CART 赛车使用甲醇，F1 的赛车[illegible] 550 [illegible]，CART [illegible] 700 公斤，F1 的引擎是自然吸气式，CART [illegible]，F1 [illegible]装置设在方向盘上，使用方便，而[illegible] CART [illegible]向盘；此外，F1 的现代化程度很[illegible]，CART [illegible]，F1 [illegible]后的进气罩是全包式的，CART [illegible]。

“F1 车手不就是一个能开快车的司机吗？”

F1 车手可谓非同一般，这些人都是百[illegible]的赛车天才，在[illegible]一系列卡丁车冠军、三级方程式冠军和二级方程式冠军[illegible]的。每年能有资格参加 F1 大赛的车手只有[illegible] 20 多人，就连[illegible]安全引导车的驾驶员也必须是三级方程式的冠军。可见，F1 联盟对车手的要求是极为苛刻的。既然车手如此珍贵，[illegible]他们的收入[illegible]定不菲吧？不错，车手年薪最高为 3000 万美金，还不包括广告收入在内。不过，[illegible]总是和风险并存的，1994 年赛纳被一根金属杆刺穿头颅而死，1995 年哈基宁因脑震荡陷入深度休克，险些成为“植物人”，1999 年舒马赫双腿骨折，差一点下肢瘫痪；就连 97 赛季冠军维伦纽夫的父亲也[illegible]时斯帕赛道，如今的维伦纽夫可谓子承父业，但谁也不能保证他哪一天不会[illegible]（图 3）。



图 3

如果你问哈基宁当时是怎么出的事故，他一定回答不出来，因为脑震荡的结果是本人完全不记得当时的情景，苏醒后奇怪于自己为什么会住进医院。据说，很长一段时间他的家人不告诉他事实真相以免影响哈基宁的自信心。另外，双腿骨折也使得舒马赫不得不告别赛场，告别唾手可得的总冠军奖杯。不过，被人称为“教授”的法国车手普罗斯特是个例外，这位 4 届总冠军得主驾驶精确、操控细腻，每每将死神据之门外，不过这样的超级天才毕竟是少数。

当今的两大天王无疑是舒马赫和哈基宁，他们相比如何呢？下面的表格有助于使你加深对他们的了解：

哈基宁——大器晚成、A 型血、气质偏于平和型和完美型的复合气质、已婚、擅长晴天比赛、擅长高速赛道、身体素质优秀、心理素质比较稳定、曾出现过重大事故－深度休克、获胜后较为平静

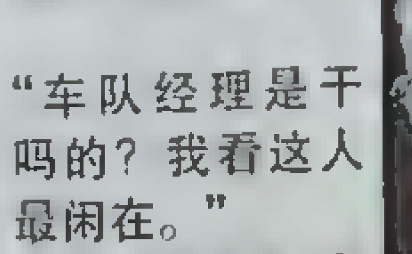
舒马赫——少年得志、O 型血、气质偏于力量型和完美型的复合气质、已婚、擅长雨天比赛、擅长多弯赛道、身体素质优秀、心理素质一向稳定、曾出现过中等事故－双腿骨折、获胜后喜形于色

“开 F1，简单！反应快点儿就行了。”

一些人觉得驾驶 F1 需要的仅仅是反应而不是体力，大错特错！首先，F1 的方向盘阻力达到 30 至 50 公斤，没有足够的臂力休想驾驭这匹“烈马”。赛车在过弯时离心力极大，最高可达 4 倍重力加速度，也就是说，一个舒马赫要承受 4 个舒马赫的重量！赛后车手感到最累的往往是他们的脖子，因为脖子还要额外承托头盔的 4 倍重量。车手不仅要接受脖子的专项训练，还有双臂的耐力训练和稳定性训练以及体能训练。车手的神经系统比普通人灵敏许多，比如普通司机从看到红灯到刹车需要 0.1 至 0.2 秒，F1 车手仅为 0.07 秒，每个 F1 车队都设有提高车手反应速度的“余光训练器”。车手的饮食以碳水化合物、维生素为主，前者在比赛中能提供稳定而持续的热量，后者可以使反应更灵活，通心粉、新鲜蔬菜、鸡蛋和禽类是很受喜欢的，牛排、烤羊腿、汉堡包和排骨是受[illegible]

[illegible]

F1 [illegible] 30 [illegible]


图 4

“车队经理是干吗的？我看这人最闲在。”

车队经理是车队的[illegible]，当然他不[illegible]，他的价值更多的是体现在头脑而不是双手。此外，工程师也是不可或缺的角色。而最重要的莫过于发动机，一台发动机的优劣占获胜因素的 40%（图 4），此外车身和车辆调教占 30%，车手实力占 30%。大家千万不要以为只有舒马赫和哈基宁是高手，所有加盟 F1 的车手都是高手，不信请看达蒙·希尔和杰克·维伦纽夫，这两个人都曾是世界冠军，可一旦到了小车队立即威风全无。如果舒马赫或哈基宁驾驶米纳尔迪赛车是永远也无法取得好成绩的（图 5）。

趣味小测试之二：请问 F1 赛车每次更换轮胎时有多少名工作人员同时为车手服务？

A　4 人　B. 8 人

C　18 人

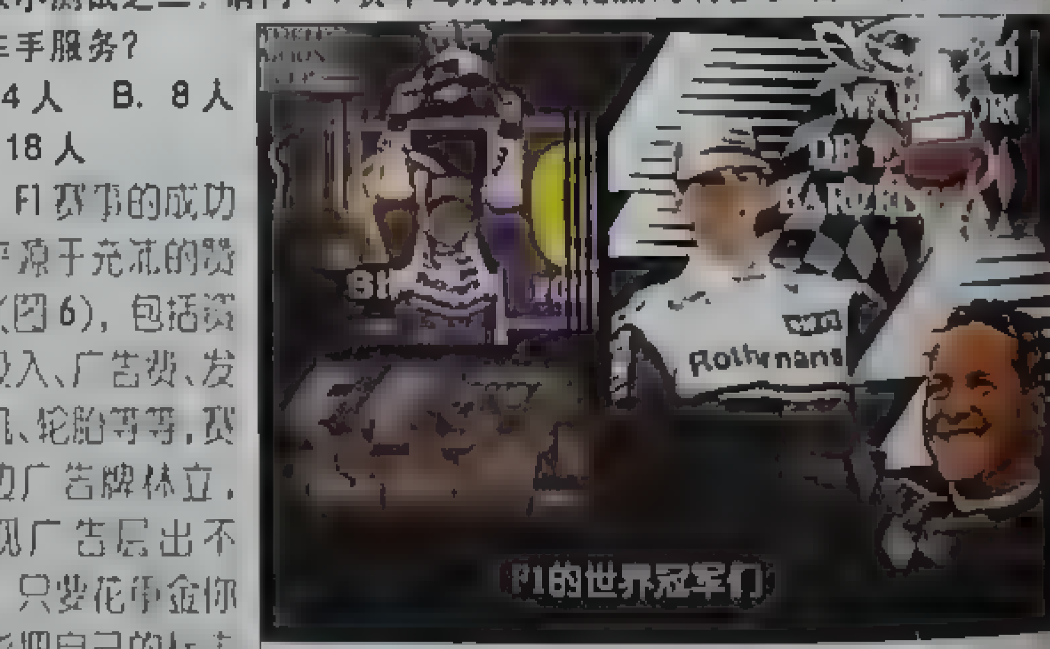


图 5

F1 赛事的成功还来源于充沛的赞助（图 6），包括资金投入、广告费、发动机、轮胎等等，赛道边广告牌林立，电视广告层出不穷，只要花重金你就能把自己的标志刻到车身和车手身上。不过也有商家反其道行之，法国雷诺汽车公司在取得了一系列大奖赛桂冠后宣布退出 F1，仿佛以此向世人暗示，自己所拥有的一切荣誉已经无需再证明什么了，这大概就是绝妙的 F1 广告吧。

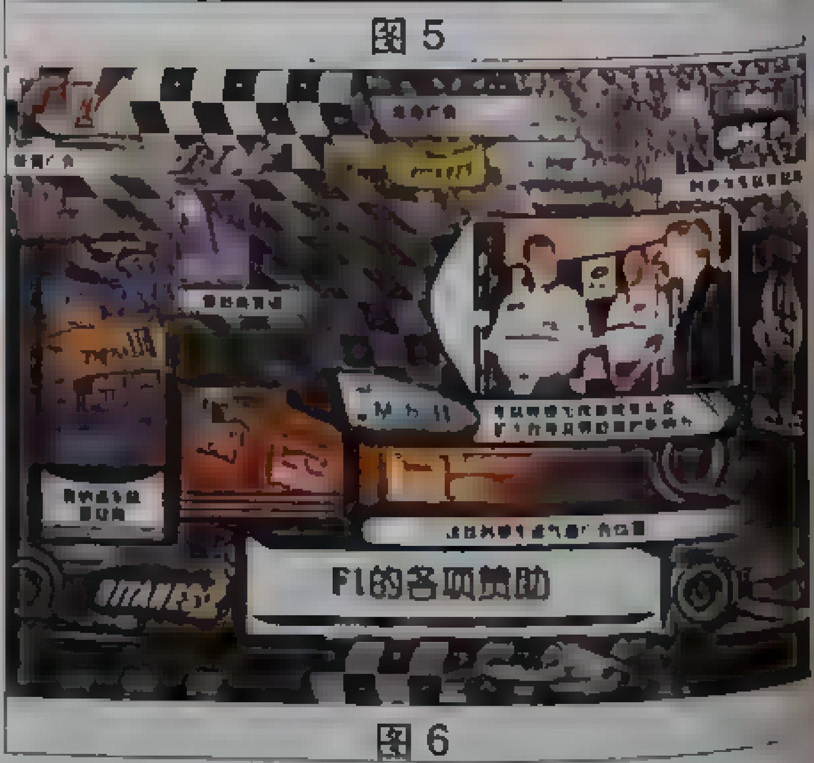


图 6

“哪个 F1 模拟游戏最好玩？我都挑花眼了。”

您的首选是老牌模拟游戏公司 MicroProse 的《世纪金冠军》（Grand Prix），这个产品已经出到第三代，早在 8 年前的 286 时代，MicroProse 就推出了第一代《世纪金冠军》，虽然是 320×200 的分辨率，但已能够让[illegible] F1 [illegible]。1996 年该公司再接再厉推出续集，当时被[illegible]“[illegible]所能做得出的最好的赛车游戏”，理由是游戏将[illegible]与真实的模拟完美结合在一起，要知道，将这两个因素融为一体是非常困难的，这是任何游戏公司梦寐以求的境界。《世纪金冠军Ⅲ》继承了前作的所有优点，风格严谨、数据翔实、技术成熟、完整统一，并且用 4 年时间精工细作、精益求精，可谓模拟游戏之极品。如果在鸡蛋里挑骨头的话，游戏画面稍差了一点，轮胎驶上路面时的震颤不够到位。不过瑕不掩瑜，《世纪金冠军》仍是迄今为止表现最好的 F1 游戏。

《摩纳哥大奖赛》虽然已经是 UBI 去年的产品，但与 F1 冠军车队——威廉姆斯车队之间的合作使游戏的权威性不容质疑。该产品也是第二代，拟真度相当不错，不折不扣的模拟风格，尤其是赛车出弯时能使出轻微的甩尾动作，有利高速出弯，这个环节模拟得十分到位。如果刻意挑毛病的话，操纵略微难了一点，音效并非十分理想。不过您仍然可以把《摩纳哥大奖赛》作为您的第二选择。

1997 年，Eidos 公司推出了他们的《F1 大奖赛》，但这个产品生不逢时，恰好与《世纪金冠军》“撞车”。今年，Eidos 的《F1 大奖赛》也是第二代产品了，虽然进步是显而易见的，但画面质量仍然有待提高，而且游戏的操纵并不十分友好。

电子艺界今年选择了从未涉足的 F1 题材，推出了《F1 2000》虽然和老牌公司相比有欠成熟，但第一个产品的综合表现还算不错。

Psygnosis 的《Formula1》已经是第三代产品了，1997 年的第一代横跨个人电脑和电视游戏机两个平台，并且刷新了游戏销售的世界记录。游戏支持 3DFX，画面的惊人表现在当时令许多老牌玩家瞠目结舌。然而它的弱点也很明显——物理效应太过简单，操作近乎幼稚，美国《PC GAMES》游戏杂志对这款游戏操纵的评价是“令人不可思议的操控”。或许这个游戏定位在少年儿童，但专家的意见常常左右消费者。对您的建议是 如果您只是想得到一个 F1 玩具，那么可把这个游戏装到您的硬盘里。

“我想把以前的几个 F1 老古董再玩一遍。”

还有几款“古旧”的 F1 游戏值得一提。《F1 传奇》是 Sierra 旗下 Papyrus 公司于 1998 年推出的一款模拟老式 F1 的游戏，由于该公司一贯的风格是追求逼真的模拟，再加上当时的 F1 赛车没有定风翼，因此游戏中的赛车极难驾驭，稍不留神就会车毁人亡。不过对于老牌玩家来说，这是一款真正能令人领略驾驶快感的游戏，遗憾的是曲高和寡。世嘉的街机版 F1 赛车虽然画面棱角分明，但方向盘的操作很有味道，物理效应也很是到位，只是赛道太少，而且并非 F1 专用赛道。《简·赫伯特之 F1》是 1998 年一闪而过的 F1 游戏，它借助 F1 分站冠军——英国现役车手赫伯特的知名度，但游戏表现平平。1997 年的《SPEED》也是一个很难被玩家记住的 F1 游戏。倒是 1995 年 Domark 公司的一款小品《F1》令人久久不能忘怀。这其实是一个动作游戏，车速高得吓人，几乎是正常 F1 的两倍，也就是接近 600 公里，两旁的景物唰唰掠过，玩家目不暇接、大呼过瘾，更有趣的是赛道两旁设有许多旗门，赛车一旦撞到旗门会立即停下来，后面的对手则趁机一哄而过，临近比赛结束时是最紧张的，谁都不希望撞上旗门而功亏一篑，这个小品游戏让许多老牌竞速游戏玩家津津乐道。

“超不过舒马赫不要紧，能超过哈基宁也行。”

在游戏里做到这一点并不难，从今天起立志做一名 F1 车手，这并不需要从一级级的初级赛事赛起，也不需要申请世界超级驾驶执照。需要的只是一张游戏光盘，以及勇气、训练、比赛和心理素质。

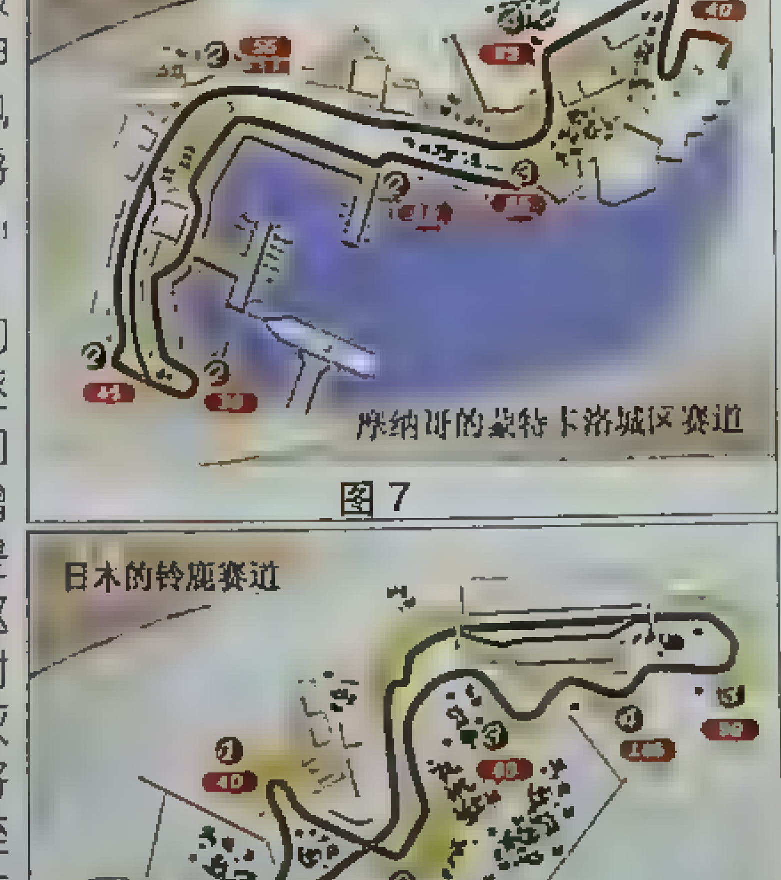


图 7

图 8

一、先谈谈油门的操控，正确的方法是逐渐加速或逐渐减速，加减的力度呈函数递增或递减，既使你用的是键盘也要尽量保持这样的操控原则。起步时的要在所有灯光熄灭的一瞬间将转速正好保持在 6000 转至 7000 转，这是最佳起步转速，如果你的起步不理想，你要尽快改为切线加速以挡住后面的对手。

二、刹车是模拟赛车游戏中必不可少的技术，在直道时刹车力度可以强一些，但进入弯道后不要狠踩到底，这样轮胎会因锁死而失去抓地力并导致转向不足。

三、转动方向盘的原则是将转动时的弧线划分为若干直线，也就是不断寻找最佳的平衡点，切忌凝固不动。当你使用键盘操控时，你会发现有些游戏将赛车转向设置得较为简化，这将省去你许多麻烦。

四、有些玩家有个坏毛病，喜欢用退档的方法减速，在模拟游戏中这将严重损伤你的变速箱，而且会导致轮胎锁死。

五、最后一点，超过 F1 车手的前提是紧紧跟住他，然后进入他的尾流中，借助他的车辆为你排开的空气阻力一越而出，然后你就可以堂而皇之地超过他，这个动作的行话叫“弹弓效应”。

“听说过有蒙目下象棋的棋手，是否还有蒙目开 F1 的车手？”

理论上蒙目开车是可行的，人的智力完全能将 F1 所有赛道共计 200 多个转弯倒背如流，你会牢牢记住所有弯道的形状、半径、刹车点、刹车力度、进弯点、进入角度、进弯速度、弯中速度、最佳行驶路线、退到几档、理想转速、加油时机、出弯角度、出弯速度、油门力度和出弯点。听上去是不是很唬人？其实实战中将这些环节融为一体不过几秒钟而已。最曲折



图 9



图 10



图 11

图 12

狭窄的赛道当属摩纳哥（图7），它建在[illegible]，最考验技术的赛道当属日本的铃鹿（图8），它几乎汇集了所有类型的弯道，最高速赛道是意大利的蒙扎（图9），最高速可达365公里，最惊险的赛道是圣马利诺（图10），该赛道以赛纳之死名扬天下，天气最变化无常的是比利时的斯帕·福兰克香普斯（图11），常常是一半阴雨连绵，另一半阳光普照，景色最优美的赛道当属奥地利的A1-RING（图12），青山翠谷、峰峦叠嶂。

趣味小测试之三：请问F1赛车能否底盘冲上、顶端朝下在一条隧道的天花板上行驶？

A. 能　B 不能　C 很难说。

"听说在游戏中可以给赛车'动手术'？"

不错，游戏中车辆的调教充满了矛盾和乐趣，下面简介赛车的各项零部件的调教原则：

定风翼

车头和车尾的两个横翼，角度越陡，下压力越高，但阻力也随之增加，导致赛车速度下降，适合多弯赛道；反之，角度越平，阻力越小，但下压力也随之减少，导致赛车转弯时抓地力不足，适合直道赛道

齿轮比例

比例越低，车辆的爆发力越高，但缺乏持续加速能力，适合多弯赛道；反之，比例越高，车辆的加速过程越慢，但持续加速能力越强，适合直道赛道。

底盘离地高度

路面颠簸，底盘应抬高；路面平坦，底盘应降低。

弹簧的软硬度

路面颠簸，弹簧应软一些；路面平坦，弹簧应硬一些。

刹车重心

刹车以后轮为主，比较利于在弯道制动，适合多弯赛道；反之，刹车以前轮为主，比较利于在直道制动，适合直道赛道

轮胎倾斜角度

从正面看轮胎接近"八"字型，过弯时将抵消离心力，但影响直道速度；反之，从正面看轮胎接近"‖"字型，直道速度快，但过弯性能不佳。

油量

载油量多，能坚持更多圈数，但影响速度和过弯灵活度；载油越少，则速度越快、过弯越灵活，但能跑的圈数越少。

"比赛中总有些不要命的观众站在[illegible]挥国旗，哼，赛委会是怎么搞的？"

[illegible]

黄旗 [illegible]

蓝旗 [illegible]

[illegible] [illegible]3[illegible]回。

[illegible]后面的[illegible]

白旗 前方有[illegible]

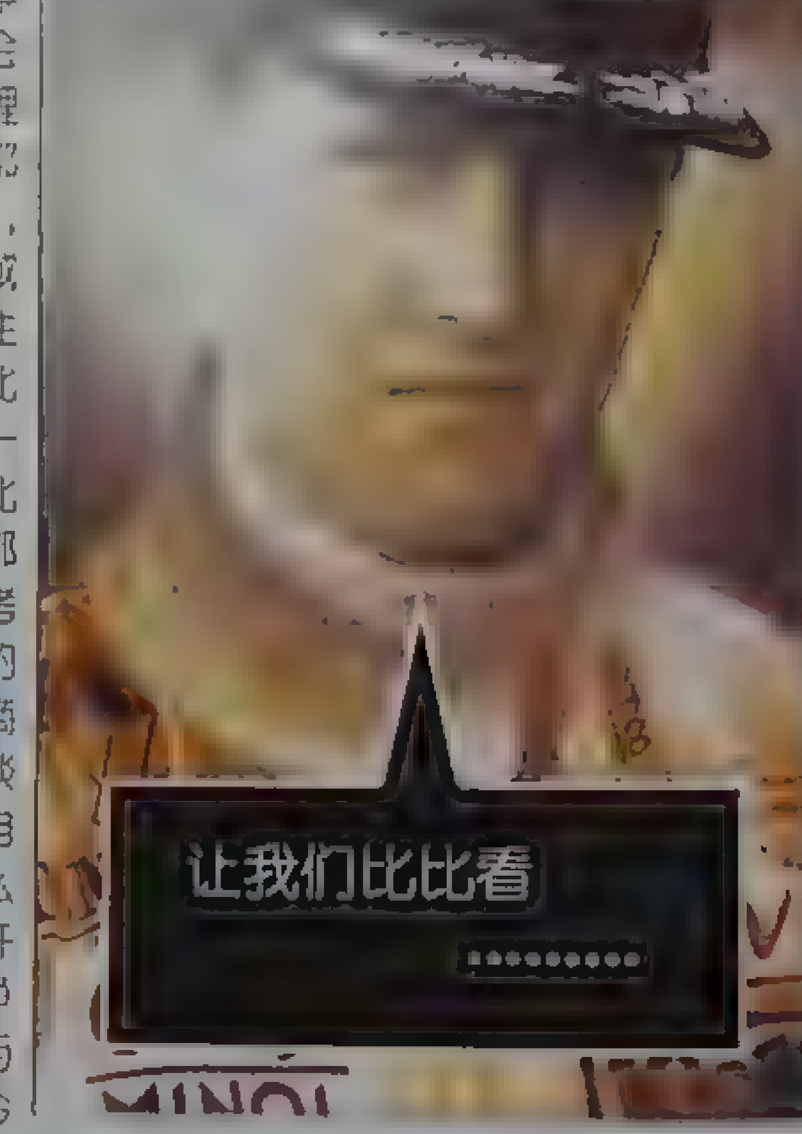
红旗 比赛已[illegible]

黄红相间旗 前方路面有油污或水迹，小心通过。

黑白格子旗 [illegible]，你已经冲过了终点线。

"玩赛车游戏，主要是为了提高真正的驾驶水平。"

你从赛车游戏中得到的远不止这一点，最重要的收获莫过于增强自己的心理素质。看看奥运会吧，缺乏优秀心理状态的选手大都会输在终点线上，尽管他的实力或许是最强的。生活不也是一场比赛吗？而且是一场永无休止的比赛！我们每天都在应付艰难的考试和升学、激烈的求职择业以及商业竞争，甚至连谈恋爱也要击败自己的情敌，有什么办法呢？这或许就是生活吧，竞争是避免不了的，与其抱怨，不如从今天就开始行动，将一个F1游戏装到你的硬盘里，和舒马赫和哈基宁比一比，看看谁的心理素质更过硬？■



附录 90年代F1大奖赛总冠军以及相关资讯：

1990年 埃尔顿·塞纳（巴西），代表麦克拉伦车队，使用本田发动机。
1991年 埃尔顿·塞纳（巴西），代表麦克拉伦车队，使用本田发动机。
1992年 尼格·曼塞尔（英国），代表威廉姆斯车队，使用雷诺发动机。
1993年 阿兰·普罗斯特（法国），代表威廉姆斯车队，使用雷诺发动机。
1994年 麦克尔·舒马赫（德国），代表贝纳通车队，使用福特发动机。
1995年 麦克尔·舒马赫（德国），代表贝纳通车队，使用雷诺发动机。
1996年 达蒙·希尔（英国），代表威廉姆斯车队，使用雷诺发动机。
1997年 杰克·维伦纽夫（加拿大），代表威廉姆斯车队，使用雷诺发动机。
1998年 米卡·哈基宁（芬兰），代表麦克拉伦车队，使用梅赛德斯·奔驰发动机。
1999年 米卡·哈基宁（芬兰），代表麦克拉伦车队，使用梅赛德斯·奔驰发动机。
2000年 麦克尔·舒马赫（德国），代表法拉利车队，使用法拉利发动机。



傲世三国

文/小刀　编辑/东东

两千年的初冬，写家们仍然在各大游戏媒体"国产游戏五周年"的标题下发表着连篇累牍的高论，量产地使用着"悲壮、成败、未来"等诸如此类震耳发聩的单词。而我却无意加入这吊古怀今的行列，作为一个无可救药的乐观主义者，要说国产游戏的话，与其出席许多伟大老人的葬礼，参加一个新生婴儿的洗礼对我而言有着更大的诱惑。于是，在今冬京城的第一场大雪里，我来到目标软件公司，为了看望一个尚在襁褓里的孩子——《傲世三国》。

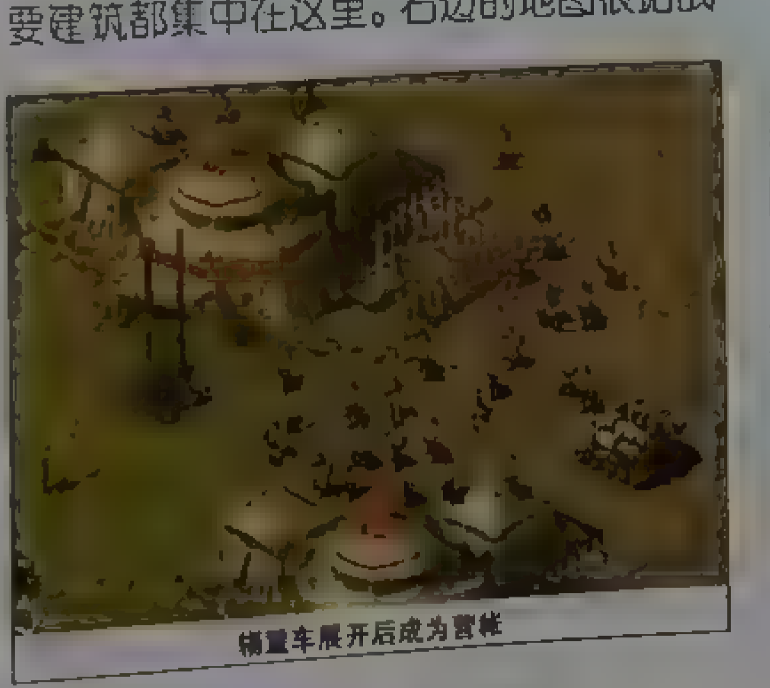

片头动画相当之有气氛

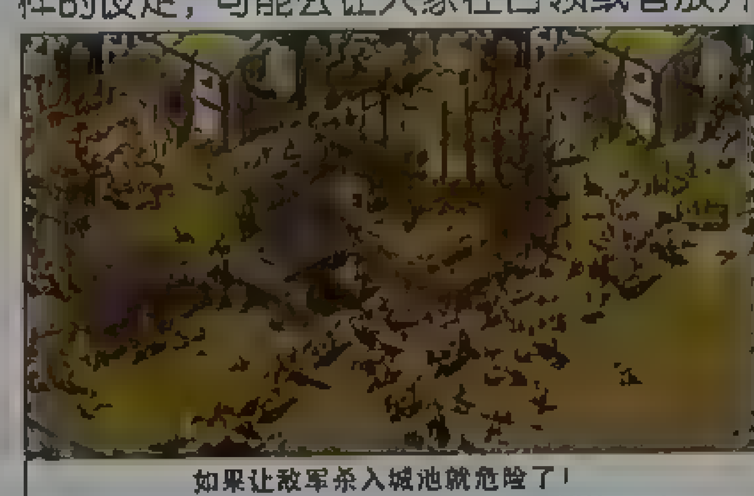
天低云暗，苍原如海。三军雁列，绣旗漫卷。平地一声号角，顿时杀声震天。骁骑千群，掠过原野，飞起烟尘一片。将军快马如风，刀锋如电，寒光闪处，已见敌酋首级高悬……的确是气氛十足的开场动画，虽说只是许多大军交锋的场面，没有什么太大创意，但是在制作的精美程度上却是不容怀疑。我个人感觉已经超过了三国游戏元祖光荣的"三国志"和"英杰传"系列的动画水准。一亮相就把日本人比了下去，这一点让我很是痛快。

如果说《赤壁》的画面只是对《魔兽争霸Ⅱ》的粗糙临摹的话，那么《傲世三国》在这方面就是对《帝国时代Ⅱ》的精确克隆了。在视觉效果上，简直与"帝国"不相伯仲，达到了几乎可以乱真的地步。建筑物和人是按真实比例设计的，从大处看能感觉其宏伟，从小处看能察觉其精致。而且，某些类型的建筑——如城墙——因为可以在上面行走、架云梯，而显得比"帝国"更加拟真。更棒的是，所有模型都是制作者根据史料考证得出的汉家风格，而不是"帝国"里那种不中不日的所谓"东方"样式。


士兵可以在城墙上活动

在游戏玩法方面，客观的说有70%的"帝国"成分。在《傲世三国》其他的原创规则里，我觉得最重要的是"城池"的概念。一进入游戏，你就会发现左下角和右下角各有一张地图，左边的大约有"帝国"中等地图1/4大小，代表一座城池，国家的主要建筑都集中在这里。右边的地图根据战役的不同而大小不同，上面每一个城堡都代表着一座城池。这两种地图结合起来，使得游戏的空间大大扩展，你的军队可以在两种地图间以同等大小任意移动。说白了，每座城池实际上都是我们在即时策略游戏里常说的"一个基地"，所不同的是，它拥有天然的坚强城防以及在城防保护下的大片活动空间和大量资源可供发展，而且该城的人民会交纳税收作为你的资金来源，因而"城池"也就显得比通常所说的"基地"更加易守难攻，也更加重要。这样的设定，可能会让大家在占领或者放弃哪些城池的战略问题上大费脑筋，甚至在一城一地的攻防上展开拉锯战。而使用一张有多个城池的地图对战，也许要花费很长的时间。这些准确地体现了三国时期的战争实况——虽然可能会让不少喜欢快节奏的即时策略玩家感到厌烦。


辎重车展开后成为营帐

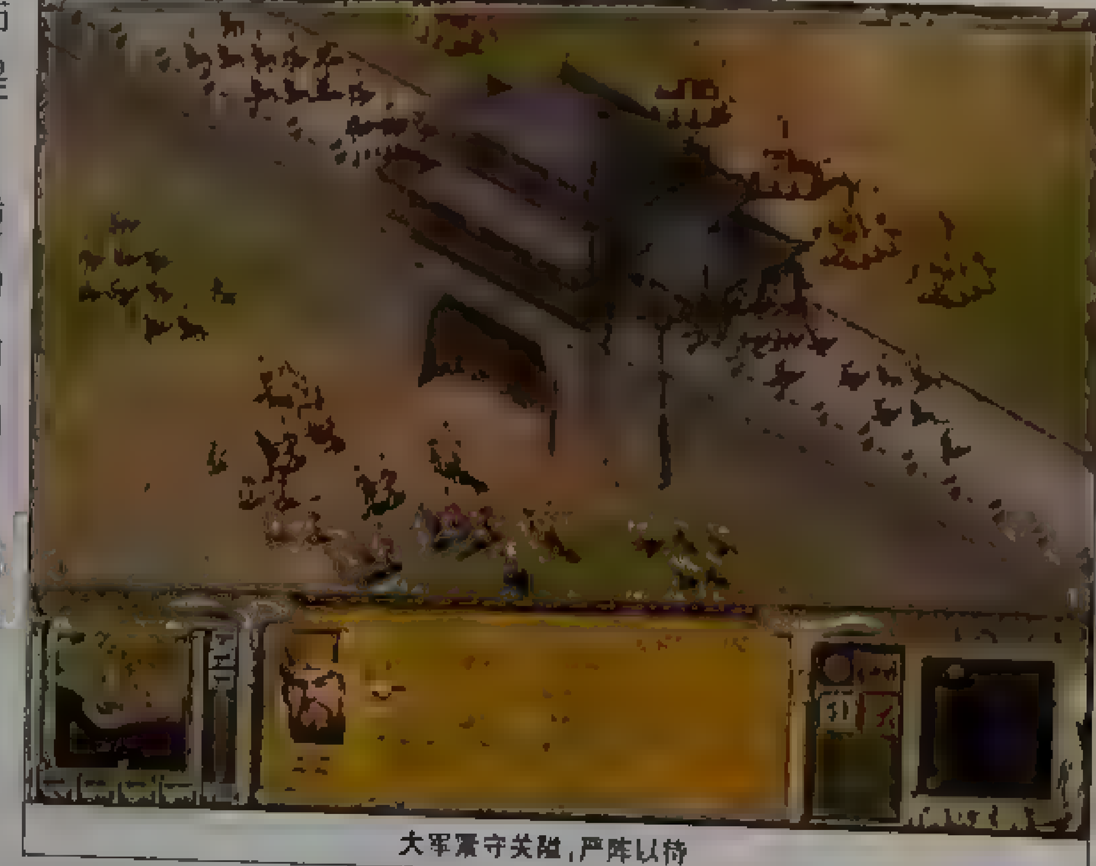

如果让敌军杀入城池就危险了！

另一个出色的原创规则是兵民转化系统。"上马为兵，下马为民"，在战乱的三国时代，早就没有了兵民的明确界限，因为任何一个国家都无力支撑一支如此庞大的专业军队。历史上，曹操、孔明和姜维都曾经推行过大规模的"屯田"制度，这一点在《傲世三国》里很好地再现了。你首先招募的壮丁就是农民，从事各种生产活动，积累资源。当国家富足，可以用兵之


情节对话重现《三国演义》中的著名章节

时，就把他们在兵营里训练成合格的兵士，如果配给了军马，更可让他们成为威风凛凛的骑兵。如果你穷兵黩武，虽然取得了一些军事胜利，但是资源耗尽的时候，也可以铸剑为犁，让大军解甲归田，发展经济。不过，在任何时候，都请维持一支常备军守卫城池。虽说只要资源丰富，农民训练成士兵的速度很快，但请注意，一旦敌军杀进城来，占领了州府衙门，整座城市都会易帜倒戈，到那时一切就全完了。

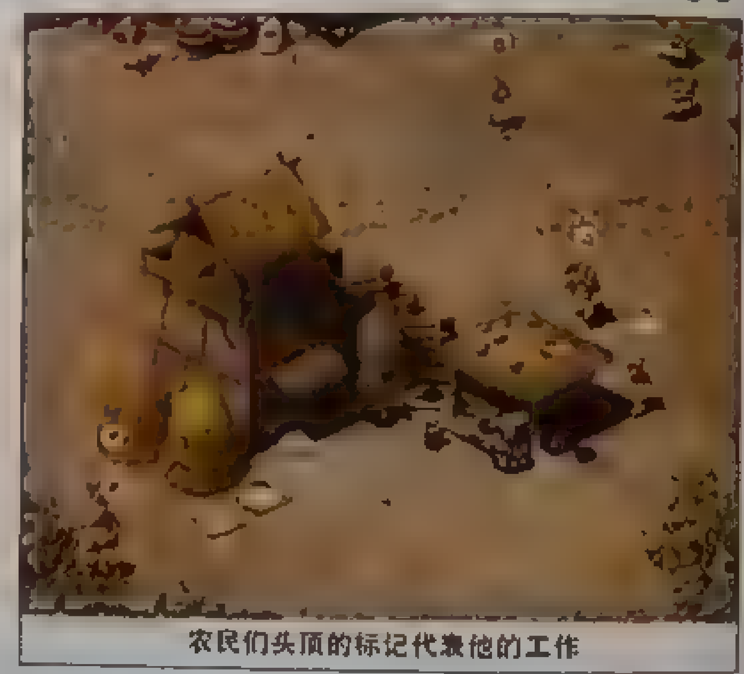
补给系统虽说不是《傲世三国》原创，但是也很值得一提。和平时期，为了防备敌军突袭，我们经常会布置一些人马守卫在城外的战略要地上，在战时更是经常要动员大军长途奔袭敌城。时间一长，你就会发现士兵身上一条类似血格的东西越来越短，这就是体力值，直接影响其作战效率。如果长时间没有补给，甚至会危及生命。俗话说“将不差饿兵”，还是请赶紧把粮草运来吧！辎重车是供应粮草的重要道具，它展开后成为营帐，为大军恢复体力和生命。当军粮耗尽的时候，你可以派辎重车回城补充，或者叫农民带领马队向大营运送粮草。看到这里，诸位可能已经想到《三国演义》里最熟悉的那个单词了吧——“断人粮道”！曹操因此，徒自[illegible]而有可比，孔明因此，[illegible]。由于尚没有人人对战的体验，现在我还无法得知游戏里的补给是否像在“三国”里那样有着举足轻重的地位。希望在往后的精彩对战中，能看见诸如“奇袭乌巢”之类的经典战例。


大军严守关隘，严阵以待

我见过许多所谓的三国题材游戏，都只把“三国”这杆大旗作为噱头卖点，并无真正的三国实质，更有韩国人做的机械人模样的孙权，还有日本人画的BL男孩状的曹操，让人恶心。所以，我最后要谈到的是在《傲世三国》里看到的，其他所有即时策略游戏都没有的东西——浓厚的三国文化氛围。

除了刚才提到的古汉风格的建筑模型外，人物头像设定是基于电视连续剧《三国演义》的演员头像再加以一点美化而成的，虽然感觉没有光荣“三国志”的头像来得酷，也算相当细致，而且服饰也符合时代特征。而过场的情节介绍画面，则是采用了类似于上海美术出版社版本的三国连环画的白描手法，让人觉得古朴而亲切。每一场战役都有一段或几段故事情节，各位三国人物会在地图上对话，全程真人语音的台词一部分源于小说，一部分是原创，看得出写作者文字功底深厚。战役设定基本取材于小说的精彩章节，如“千里走单骑”、“火烧新野”和“赤壁大战”等，也有一些弥补历史缺憾类的战役，如“刘备灭吴”和“汉室中兴”等。不过，我[illegible]考证上的疏漏，例如“曹[illegible]、[illegible]汉文帝”这种可笑的描述，希望在[illegible]的其他版本里能够改正。

从金戈铁马的三国回到现实，我立刻呼吸到空气中紧张而火热的粒子，在目标软件的巨大工作室里，数十台电脑高速运转散发的热量似乎已经压倒了窗外的严寒，周围忙碌的人们正在为他们的孩子——《傲世三国》即将到来的洗礼而做着最后准备。现在，这款游戏还只是在目标软件公司的电脑上，再过一个月，它就会摆在离你家最近的软件店的货架上，安装在世界各地玩家的硬盘里。为了庆祝它的诞生，我于是写下这篇文章，也算是加入了这场即将奏响国产游戏最强音的大合唱。■


农民们头顶的标记代表他的工作

图像表现	90
音乐音效	84
操控	88
创意	80
策略性	89

88

出品公司：目标软件/EIDOS
国内发行：连邦软件
发行版本：2CD/WIN9X、WIN2K
类型：策略 ST
最低配置：PⅡ 233/64MB
4速光驱、4M显卡
3D加速卡：不支持
3D声卡：不支持
多人游戏：支持
控制：鼠标+键盘
出品日期：2000.12
官方网站：www.object.com.cn

FIFA 2001

文/Steven Lee　编辑/东东

看看这些介绍吧——

“FIFA2001”中收集了60余支国家队以及17个联赛的最新阵容，数据真实可靠，比赛紧张激烈。

在游戏中将首次出现教练、边裁以及工作人员。而且观众也不再像《FIFA2000》中的那样死板，他们会挥舞手中的大旗，呼喊着主队的名字，齐声唱着队歌，为进球的队员喝彩。体育场边的广告牌也会像真正比赛时的那样旋转。

场上的队员再不会千篇一律地重复着相同的动作，他们会以自己独特的行为举止来庆祝进球或者为自己的失误而懊悔。

新的动态捕捉模特：马特乌斯、中田英寿、斯科尔斯、亨利、戴维斯、门迭塔。这样一来，玩家在游戏中控制的球员动作将更加合理而且反应更加迅速。

球员在场上的紧张程度和表现的不同取决于他在场上位置的不同。

有机会挑战或操控40支元老级球队。

这只是摘录了EA Sports公司在10月初承诺或者说广而告知的一部分，作为一个热爱“FIFA”系列的玩家，你是否已然心动了呢？在经历了《FIFA2000》的失败（个人意见）后是否热切的盼望着呢？那就请随我一起进入《FIFA2001》世界。

片头

EA Sports近来一直挂在口头的“三驾马车”——球场的声音、球员的表情、门将的真实性，全在片头中反复出现，显然不如《FIFA2000》那么有创意。值得一题的是有一个镜头是罚任意球时人墙的起跳，记得在《FIFA2000》最早发布的一张截图里就有，可拿到游戏后……


倒勾的作用超过了FIFA2000的头球

新的各方面资料

很遗憾，EA Sports食言了，我只能看到58支国家队，不过“Taiwan”的消失还是挺有意义的。还有，我没有发现“Classical Team”的存在，即使拿到了世界杯之后也没什么特别选项（最初的幼稚想法，以为是《Euro2000》那种模式）。但是能看到许多脸部特写极其细致的球员，我仍然感到很兴奋，诸如英扎吉、斯塔姆、贝克汉姆、瓜迪奥拉、卡恩等欧洲大牌。但南美球员做到这份上的却寥寥无几，特别是长得清一色黑皮（决无种族歧视）的巴西人。估计是和NIKE(耐克)的合同上有什么特别苛刻的条款吧，巴西队的阵容也是空前的莫名其妙。像罗伯特·卡洛斯，在皇家马德里叫“Roberto Carlos”，在巴西就变成了“R Carlos da Silva”，让人很是觉得不爽。而且，在沾染了《FIFA2000》的“恶习”后，部分球星又有“失踪”，比如雷东多、法里诺斯等人。另外，德约卡夫与罗纳尔多一老一小又在装神秘，No 6和No. 9，哼，他们可不比以前“NBA Live”系列公牛队的No 89。


英扎吉很帅吧

中国队的名单包括了近期的新人，而且中国人姓和名的关系也处理得好过任何一款足球游戏，可说是“FIFA”系列中最为让人眼前一亮的中国队了，但是球员的能力值仍然低得吓人。而且法兰克福的杨晨变成了中国队的右后卫陈刚，不能不说是一个缺憾。说到能力值，EA Sports此次的数值分配很不均匀，第三世界的球员几乎个个是一群小学生水准，连扎霍维奇也不能幸免。

球员仍然没有身高和擅长脚的设定，而这绝对是一个很重要的因素。我们当然不希望看到戴维斯和比尔霍夫争顶，也不希望看到里瓦尔多用右脚抽射。

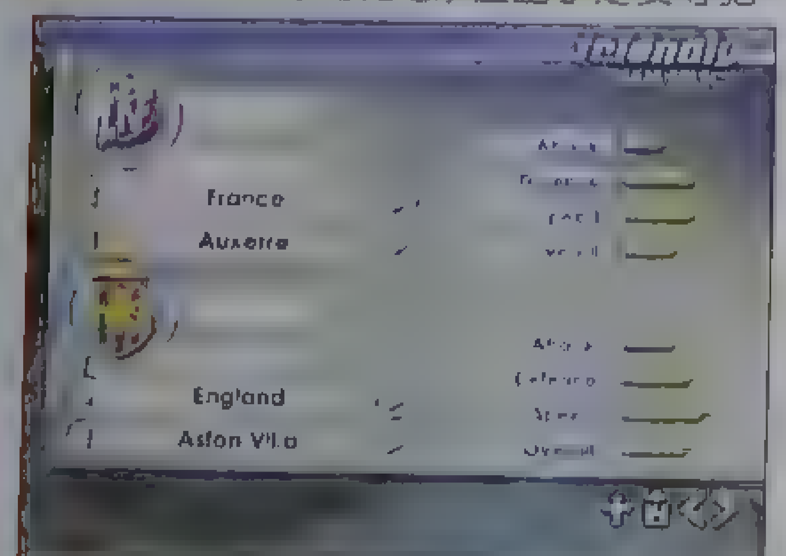
入场

EA Sports在图像方面的优势还有什么说的吗？当那些被买下肖像权的球员穿着名队的真实队服（不但有队徽，还有广

告）大踏步地走进比前作更为广阔的球场地时，他们已能够感觉到教练和替补队友在替补席上的殷切目光，他们已面对着狂热的挥舞大旗的球迷和分散其中的不安的炯炯目光了，他们已做好一切热身运动——就等开球了。

赛况

射门终于有蓄力槽了，yeah！我们或许可以说这就是《FIFA2001》最亮的亮点和最好的设定。而且转身射门也根本打不上什么力度角度了，也许 EA Sports 也为当初造就了那么多射门机器而后怕吧。传球时 S(短传)和 Q(传身后)配合起来还是能打出些漂亮的进攻的。吹罚时引入的有利球原则是个很好的构思，但由于是要等犯



选择你中意的国家队和俱乐部队

规或越位的对方球员拿住球后才有哨响，所以感觉裁判的反应慢了点。背后铲球依旧能逃过部分黑哨的惩罚，让人恨得直咬牙。E 的所谓护球效果继续在云里雾里，大致也就是一个急停球，根本不知如何运用，这点还望高手多多指教。D 的超强断球效果也有所削弱，若被用在身后就完全失效了，不像以前，给人一种围剿和反围剿的感觉。Ctrl 和 Alt 轻击一下便是《FIFA99》中最有效的蛙跳和 360 度转身，在《FIFA2001》中前者是专门对付背后铲球的妙招，仿佛带球者的背后长了眼睛，而后者电脑的 World Class 用起来是一连 4、5 个，抢又抢不到，一度令我产生逮住就揍的想法，那一个个圈转起来简直要美过芭蕾了。与这两招的不着边际相反，Ctrl 按住半秒后的超级养眼盘球



以及 Alt 按住[illegible]球过人，[illegible]

防守方面[illegible]，[illegible]用[illegible]下两种[illegible]中＋[illegible]，因为用 Q [illegible]，[illegible] D [illegible]＋[illegible]，这样容易造成的刀球。其他者如带球强人、中路[illegible]，我看就算了吧，电脑防守起来可[illegible]了。

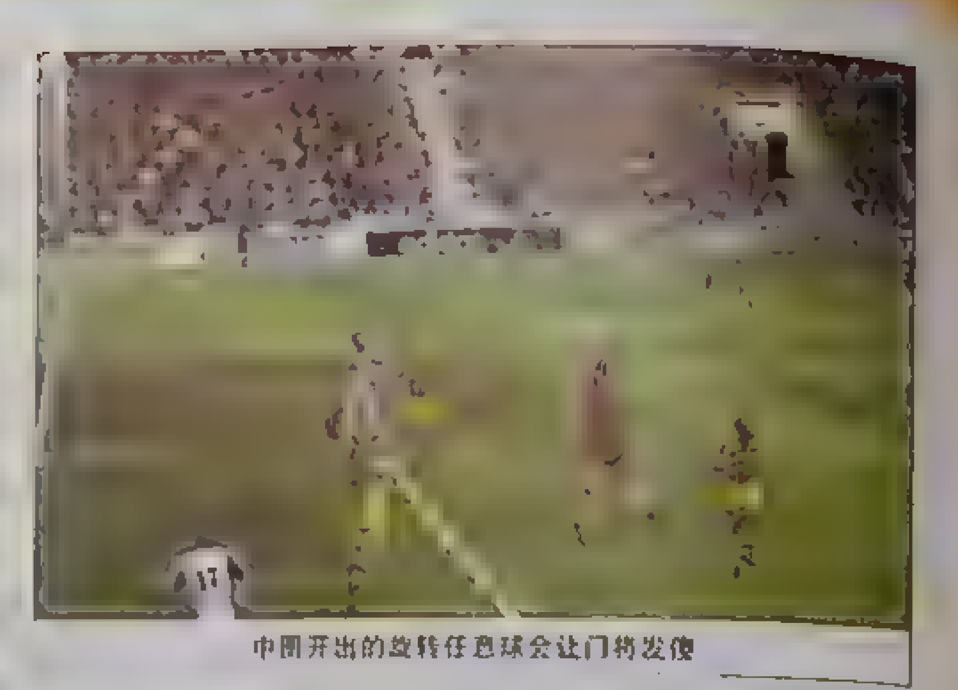
关于定位球，角球和前作差不多，都是用得好能八九不离十的顶进网窝的，只可惜少了以前角球直接旋门的快感。任意球也同样，不如《FIFA99》那的好进了。但对于中圈附近的任意球，只要旋转角度扫大最高，力量蓄满后一脚怒射，平日里气焰嚣张的门将们往往会犯傻，不是出击击空，就是毫无反应，不知算不算一个 BUG。

音乐和音效

对此我不想作太多评论——每年 FIFA 的主题曲都很好听，正像每年的解说员都是出色的 John Motson 和 Mark Lawrenson 一样。而《FIFA2001》大力宣扬的球场上的各类声音（包括球迷的喧哗和球员进球后的欢庆），我觉得还是挺有趣的，烘托了整个比赛的氛围。

其他细节

比赛速度增加了 Slower，并将《Euro2000》中删掉的 Fastest 又恢复其一席之地，我个人偏好使用 Fast，既不会跑


中圈开出的旋转任意球会让门将发傻

起来像溜冰也不会失去"FIFA"系列的游戏性。天气只有 Clear(晴天) 和 Rain(雨天) 两种，个人感觉 Rain 还是只有视觉上的效果而没有实质内容（如湿滑），不过也早已习惯，而雪天本就不太会在球赛时出现，EA Sports 也就没有这方面的"视觉制造"了。可选的体育场好像是慢慢玩出来的，因为我到现在也就能选温布利、圣西罗、坎帕诺还有德国、法国的体育场共 5 个。挺遗憾的是在《Euro2000》中出现的球衣上的名字只是昙花一现，《FIFA2001》并未保留。

总结

说到总结，就是一句话，绝对玩了不后悔！比之前任何一款都要酷，都要棒，无论是图像的还是内涵都是空前的！继续前进吧，FIFA！■

图像表现	92
音乐音效	93
操控	93
[illegible]	[illegible]
自由度	90

英文名称：FIFA2001
出品公司：EA Sports / EA
国内发行：电子艺界
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：运动（SP）
最低配置：PⅡ 266 / 32MB
　　　　　4 速光驱、80MB 硬盘
3D 加速卡：软件模拟 / D3D、3DFX、Glide
3D 声效卡：EAX
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘、摇杆
出品日期：2000.11
官方网站：fifa2001.ea.com



三角洲特种部队第Ⅲ集 ——

陆战勇士

文/天翊网·姜岩　编辑/游骑兵

作为一个忠实的 DF 系列游戏迷，最大的愿望莫过于在第一时间拿到 DF 系列的最新版本了！经过漫长的等待，我们这些 DF 系列的狂热爱好者们终于盼到了 DF3 正式发售的日子！在此写下一些初步的体会，与各位网络战友们分享这份感受。

DF3 的安装界面没有什么太大的特点，都是千篇一律的傻瓜式安装，只不过安装时的背景画面是 DF3 正式版外包装上的红色图案，很是醒目！DF3 安装好后运行游戏，刚开始 DF3 会先侦测你的显卡类型，并会询问你它所侦测的显卡类型是否与你机器上安装的显卡相符，如果没问题的话点击确定，DF3 会分别测试 640×480、800×600 和 1024×768 三种分辨率，一般只要显卡侦测能够通过的话，分辨率测试也都会通过的。

DF3 的开场白是一段蛮酷的 3D 动画，里面重点展示了 DF3 新增的一种致命武器——PSG-1 消声狙击步枪（看来我的狙击生涯又要重新开始了）！接下来就是 DF3 的主界面了，正式版本的 DF3 的整体界面颜色为红色，全新制作的界面格式与前两代游戏的界面及前段时间网上流行的 DF3DEMO 版的界面完全不一样！本人初看这个画面，真的是有一种很陌生的感觉。

DF3 中的人物再也不是前两代游戏中的那些无名之辈了，全新设计的五位精英战士（三男两女，终于出现 MM 角色了，呵呵，还有一个好象是亚裔 MM 哦）各有特色，这五位战士的简介如下：

狙击手：Longbow

擅长使用各种狙击枪！能将狙击枪的后坐力减到最小！

重炮手/自动武器专家：Pitbull

擅长使用各种重型武器和自动武器，能将各种重型武器和自动武器的后坐力减到最小！

爆破专家：Gas Can

擅长使用高爆装备及各种榴弹，只要用十字准星瞄准方位，他的榴弹可以说是弹无虚发！（但是最好在静止状态下射击，移动中射击会影响命中率。）

近战格斗/侦察专家：Snakebita

一个亚裔 MM，目前还没发现有什么明显的特长！

游泳/水下爆破专家：Mako

一个金发欧洲 MM，游泳技术一流，在水中可以左右游，并且可以倒游！

DF3 中增加了不少新式武器，可携带的武器种类由前作中的六种增加到了八种，分为主武器、副武器、手枪、手雷、高爆武器、装备类和固定武器共七类。

DF2 的系统要求之高及画面流畅度之低，恐怕就是它受人冷落的一个重要原因。此次试玩我们特地准备了 PⅢ 550oc700/128MB 的系统，配以华硕 TNT2Ultra(7 17 公板驱动）及 Windows ME＋DX8 中文正式版。与前两作采用软件绘图模式不同的是，DF3 中所有的物体均采用 3D 制作，因为这些工作都是交给 3D 加



速卡去完成的，所以 DF3 对 CPU 的速度和内存的大小的依赖不会像 DF2 那样强，但如果想非常顺畅地跑 DF3，我个人建议 CPU 最好是铜矿级，内存最好是 128MB，再配以主流的 3D 加速卡，那样就算把分辨率上到 1024×768，玩起来画面也没有丝毫停顿的感觉！游戏中各种高爆武器的爆炸效果非常华丽炫目，手里的枪械质感非常好，而且在白天的时候，你面对强光或背对强光所反射在枪身上的光泽也会不同！不过敌人扔在地上的枪的贴图却做得太粗糙，像纸片一样没有质感。整个场景的设计还是异常简单化，建筑树木之类的环境物件太少，不知



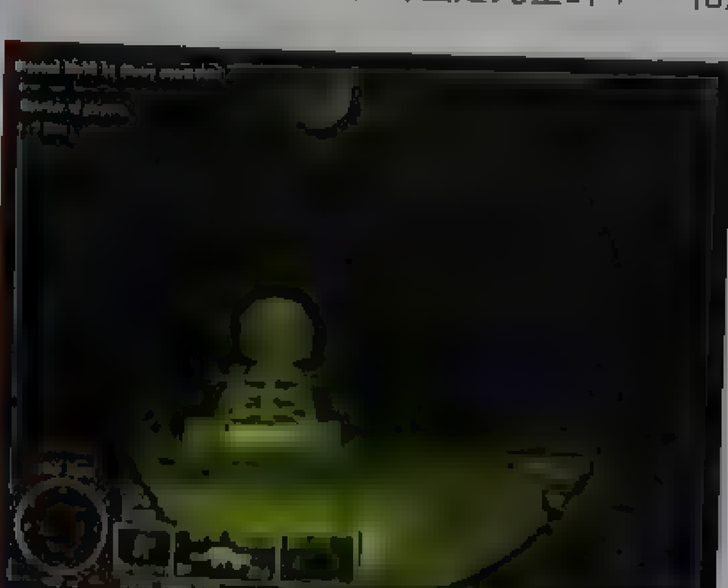
是他们偷懒还是为了使游戏跑得更快，应该不会是技术达不到那个水平吧。总体来说 DF3 的画面质量还是非常不错的，不过每次进出游戏都要等待大概 20 秒左右，看来赛扬级别的战友们又要受苦了！

游戏中各种枪支的后坐力大小绝对不可轻视，它会直接影响着你完成任务的难易度。而且枪支的后坐力大小也会随着人物所采取的动作而改变，在移动中射击后坐力是最大的，卧倒射击的话后坐力影响几乎是不存在！如果在网上连线对战的话，选择一支后坐力适合自己的枪支将会是影响你能否成为一代高手的直接因素！我想这个后坐力的参数还需要



大家慢慢地习惯了，而且恐怕以后在网上连线对战的时候再也看不到像在 DF2 中那样一支 SAW 横扫天下的场面。在 DF3 中人物有了呼吸对身体的影响，这会直接影响到狙击手的命中率！注意有时候用瞄准镜时会发现晃动得厉害，这是写实的设计，目前还没发现解决之道，好像趴下情况有所好转。玩家还可以做出一些前作没有的动作，比如可以游泳、潜水，潜水时要注意及时浮起换气，以观察那个"气力槽"为准，就象《古墓丽影》的劳拉一样。

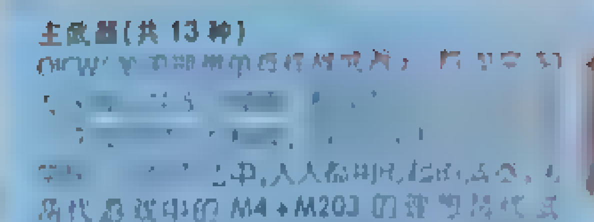
在前两代游戏中人物采用站立行走与蹲行对行走速度几乎完全没有影响，而在 DF3 中这一点被改变了，人物在站立行走的时候速度是最快的，但是也能非常明显地听出脚步声！而如果采取蹲行(搜索前进？)的话，速度会变慢，但是完全听不到自己的脚步声！而且 DF3 中人物在爬行时的速度也比前两代游戏要快一些(毕竟是特种兵嘛)！还有，DF3 中人物不会再像前两代游戏中那么容易就被摔死了。(但是绝对不是摔不死！)



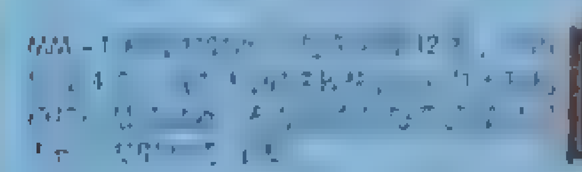
敌人的 AI 有所增强，会隐藏自己，知道偷袭，会根据不同的地形采取蹲下甚至是卧倒来躲避你的子弹，而且还会向你丢手雷了！不过大家不用怕，游戏中敌人的枪法仍然非常的烂！而且有的时候反应也非常迟钝，有很多次因为我的枪在换弹夹来不及开枪，干脆就从三十米开外跑到敌人跟前用刀捅死了他！那些两个一队的假兵还会出现同伴已经被打死，而另一个可能什么都还不知道的情况。DF3 的战役任务中，您的同伴再也不是端着枪冲上去送死的主儿了，合理的依靠他们的火力支援和掩护有助于你更好更快地完成任务！

DF3 中枪支的不同发射方式只能通过按设定好的一个热键来回转换，不能够像前两代游戏中可以设置不同的热键了！这一点对于那些偏爱使用突击步枪的战友们可能会带来一点点的不便！而在选择枪支的画面里枪的图片几乎是黑白的，要是能做成彩色的就更好。游戏中的五位特种兵都有各自适合使用的主武器。Pitbull 适合使用后坐力非常大的 JACKHAMMER 和 M249；FNMAG Longbow 适合使用 PSG-1、M82A1 和 M40；Gas Can 适合使用所有可以发射榴弹的武器，他的炮法真的很准；至于两位 MM 最适合使用的武器就是 OICW 和 G11 了，其中 G11 没有后坐力，射速够快，2 倍瞄准。在 DF3 中，玩家不但有原本持有的武器，还可以抛弃身上一些用不上、火力差的武器，捡拾战场上死亡敌人丢在地上的武器，这个设计给人很多新意哦。

主武器(共 13 种)



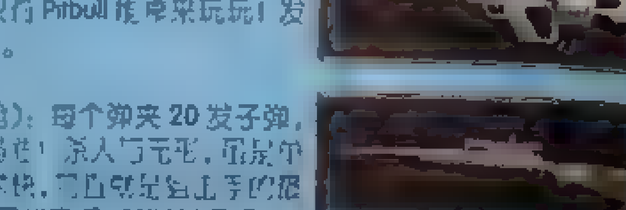
OICW(未来理想单兵作战武器)：[illegible] M4+M203 的 [illegible]



UAR(水下步枪)：每个弹夹 30 发子弹，共 3 个弹夹，有效射程 150M。发射方式 单发/[illegible]

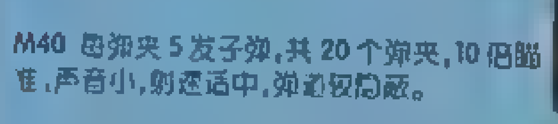
MM-1 [illegible] 12 [illegible]

JACKHAMMER(霰弹枪)：每个弹鼓 10 发子弹，共 6 个弹鼓。对这个武器的评价 疯子用的武器！后坐力很大，只有 Pitbull 能拿来玩玩！发射方式 单发/连射。



PSG-1(消声狙击枪)：每个弹夹 20 发子弹，共 6 个弹夹，4 倍瞄准！杀人于无形，很是方便，射速中等 [illegible] 上手的狙击！但是因为加装了消音器，所以射程短，威力小，超过 250M 弹道就开始出现较大的弧度，要适当的抬高些角度，而且非常容易受风力的影响而导致弹道偏移，如果想在连线对战中使用的话，建议在夜战中使用！

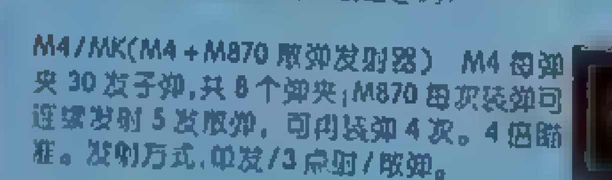
M82A1(.50)：每弹夹 10 发子弹，共 5 个弹夹，14 倍瞄准，射程远，威力巨大，几乎可以射穿所有的装甲和建筑物。声音大，射速慢，弹道太明显！



M40 每弹夹 5 发子弹，共 20 个弹夹，10 倍瞄准，声音小，射速适中，弹道较隐蔽。

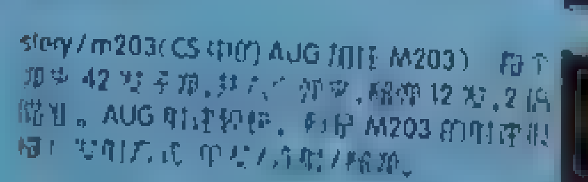
M249(SAW)：每弹夹 200 发子弹，共两个弹夹。射速快。发射方式 连发。

FN-MAG：每弹夹 200 发子弹，共两个弹夹。在测试中我没有发现这两种机枪有什么不同的地方！射速和威力以及后坐力都很相近。以上这两种武器建议非 Pitbull 勿用，如果一定要用的话，在射击的时候最好是卧倒后再射击吧！因为这两种枪的后坐力太大！也就只有 Pitbull 能非常好的控制住它们！



M4/MK(M4+M870 散弹发射器) M4 每弹夹 30 发子弹，共 8 个弹夹；M870 每次装弹可连续发射 5 发散弹，可再装弹 4 次。4 倍瞄准。发射方式 单发/3 点射/散弹。

G11：每个弹夹 45 发子弹，共 8 个弹夹，射速很快，几乎没有后坐力，2 倍瞄准。发射方式：单发/3 点射/连射。特别建议两位女性特种兵队员使用！



steyr/m203(CS 中的 AUG 加挂 M203) 每个弹夹 42 发子弹，共六个弹夹，榴弹 12 发，2 倍瞄准。AUG 射速较慢，但是 M203 的射程很远！发射方式 单发/点射/榴弹。

AK47 每个弹夹 30 发子弹，共 8 个弹夹，射程 300M。[illegible] 发射方式 单发/3 点射/连射

副武器(共 3 种)，特点都是射速快，换弹夹时间短，射程短，适合室内或是近战使用。



MP5-SD 消声冲锋枪 每个弹夹 30 发子弹，共六个弹夹，副武器中后坐力最小的！发射方式 单发/3 点射/连射。副武器中的首选

UMP(通用冲锋枪) 每弹夹 25 发子弹，共 3 个弹夹。后坐力适中。发射方式 单发/3 点射/连射。



CALICO (冲锋手枪？) 每弹夹 100 发子弹，共两个弹夹。副武器中后坐力最大的！发射方式 单发/3 点射/连射。



不知道是我机器的问题还是 DF3 不够稳定，在测试当中死机一次，非法操作三次，而且偶尔还是会有 DF2 中的 SYSDUMP. TXT 错误！联上 NovaWorld 后的死机现象再没有出现！由于本人这方面知识不够，所以还要各位大侠进一步的测试了！DF3 仍然没有内建 INTERNET 直接 IP 连接，同样要像 DF2 一样依靠第三方软件 IP4 来完成，不过不是 IP4DF2 了，而应该是 IP4DF3！因为目前还没有 IP4DF3 发布，所以要想联线对战的话就只能联接 NovaWorld 的服务器列表再选择服务器。现在 NovaWorld 的服务器均使用 1. 00. 20 版本，要想联上服务器对战的话就必须先升级游戏版本。尽管联上 NovaWorld 上的服务器网速很慢，但还是勉强玩了几局，感觉还可以，但是因为 DF3 中人物的不同姿势的转换会有一点点的停顿，所以感觉不像前两代游戏里那样灵活(毕竟是高度模仿真人嘛)。因为加入了后坐力、人物改变姿势的停顿感以及呼吸等参数，所以 DF3 的联机对战规则较 DF2 可能要有大的改变了。

尽管 DF3 的确给我们带来了不少的好东西，但好象世界上最不知足的就应该数我们这些游戏迷了，"DF 是游戏史上的一个里程碑，而 DF3 只能算是个好游戏。"其实回顾一下世界上所有著名的系列游戏，几乎每一个系列游戏中口碑最好、反响最强烈的往往只有它的第一个正式版本而已。(就像《仙剑奇侠传》一样，如果出《仙剑奇侠传 II》的话，尽管它做的再怎样好，又有多少人会认为它会取代它的同胞哥哥在广大仙剑迷心中的地位呢?)如果大家都用一种平静的心态去看待 DF3 这款游戏的话，它还是一款非常不错的游戏的(至少我是这样认为的)，但是，他却再也无法创造 DF 那样的辉煌了，毕竟，它只是 DF 的一个延续而已！

大家都知道这个游戏早就已经被美国军方定为训练用的电子教材，可见其真实性实在是不错，要不然五角大楼的将军们也不会这样轻易地把它看得如此重要，其丰富的内涵和众多的妙处一定还有许多。因为时间和水平的关系，我们只是大概地做了一下测试，所得体会可能有限，但权当作抛砖引玉，希望各位大侠各抒已见，把你们的经验同样告诉给更多的玩家！■

图像表现	89
音乐音效	95
操控	100
创意	80
动感	90

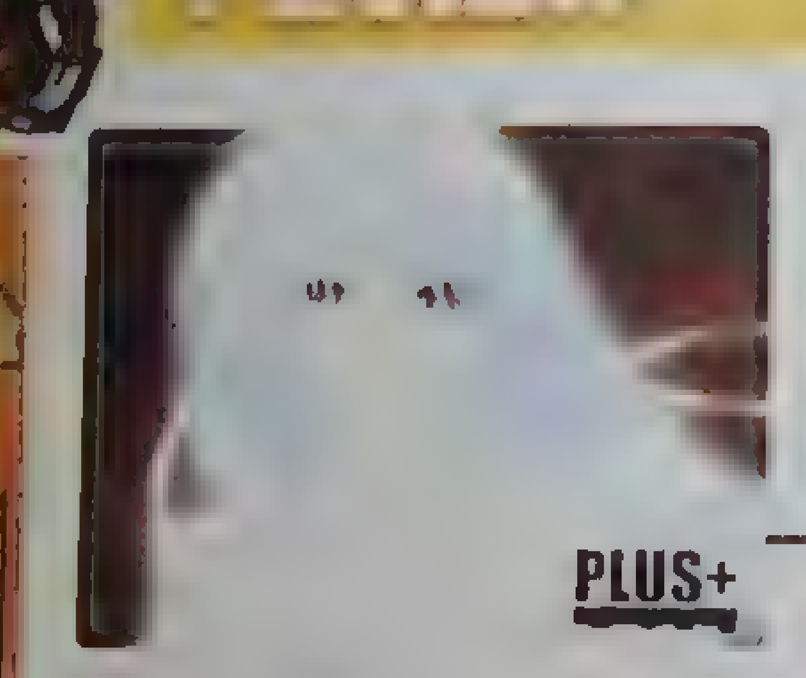
英文名称：	Delta Force: Land Warrior
出品公司：	NovaLogic
国内发行：	未定
发行版本：	1CD / WIN9X WINME WIN2K、NT4SP
类型：	动作（AC）
最低配置：	PⅡ 233 / 64MB、4 速光驱 3D 加速卡、声卡、200MB 硬盘
推荐配置：	PⅡ 400 / 128MB
3D 加速卡：	D3D / Glide
3D 音效卡	不支持
多人游戏：	支持
控制：	键盘 鼠标
出品日期：	2000.11
官方网站：	www.novalogic.com

从大家很早所熟悉的《美少女梦工厂》、《青涩宝贝》到后来的《心跳回忆》，我想，喜欢恋爱养成类游戏的玩家肯定还对这些"记忆"念念不忘吧！曾经，恋爱游戏如同狂风般刮过，无数少男少女们沉醉于此，不管你在生活中有没有过恋情，在电脑这个神奇和虚幻的世界里，都可以体验到如同现实生活般真实的心动的感觉。对于恋爱游戏，日本的产品一直都在玩家的印象里根深蒂固，然而，目前韩国的游戏迅速升温，国内游戏市场上可以见到不少比较优秀的作品。韩国著名的 CDPA 公司推出的恋爱养成游戏《爱的记忆——我心中的名字》，可以说是欲与《心跳回忆》相媲美的一款游戏，喜爱恋爱养成游戏的玩家可以在这里体验到另一种风格的恋爱滋味。

故事发生在韩国第一家族，男主角的家里住着三位可爱的女孩儿。开朗、活泼的郑玲子，因为父亲的破产而进入男主角家族，容貌与男孩小时候梦到的女孩一模一样，是一个很受欢迎的女孩；谦虚、纯真的南宫串英，是家族管家的女儿，比男主角大 5 岁，拥有苗条的身材和漂亮的面容，在大学里也是品学兼优。她用超过爱护弟弟以上的情感关怀着主人公，心里有什么不满从不说出来，把所有的痛苦都一个人扛；另外还有个具有痛苦经历的吉娜，由于逃避父亲的暴力进入男主角的家庭，她厌恶男人，不让别人了解自己，身上有着强烈的自卑感，她的性格十分极端。怎样才能赢得所有漂亮美眉的芳心？

面对三位具有不同喜好、不同性格的





我心中的名字

PLUS+

文/lynne　编辑/游骑兵

女孩儿，是不是有点手忙脚乱的感觉呢？不要紧，在游戏刚开始的时候会出现一位普丽阿娜女神，将赋予你普通型和个性型两种性格方式，可以对自己的性格进行选择，只要将自己在生活中真实的一面表现出来，可能使得女主角产生暗恋情绪也说不定。在游戏中，各位玩家将充分发挥自己的水平，周旋在不同的女孩儿中间，可以通过约会、散步等等形式增进感情。能使女孩儿喜欢上自己么？这个可是要看你的表现了！其次，游戏的互动性还非常的强，女主角的性格、脾气是随着男主角的表现而改变，这一点与现实生活中的女孩儿可能很相似，用自己的温和亲切去改变一个顽皮女孩儿的性情，肯定是很有成就感的哦！是不是觉得就象身边真的在发生一个浪漫的情感故事呢？

另外，在游戏进行到一定程度的时候，可能出现除了三位女主角之外的其他女孩子，玩家可以随意的和她们交谈，也可以进行追求。游戏中也会出现不经意的艳遇，自认媚力十足的玩家可以放胆玩火，至于后果嘛



这款游戏最大的特色在于画面极其精致，相对于日本恋爱养成游戏的画面毫不逊色，人物色彩鲜艳，画风柔和，在这一方面应该说还略强于《心跳回忆》吧！而对于游戏的声效来说，33首优美动听的歌曲节奏明快，在游戏进行中无疑是增添了一份浪漫色彩和缤纷的心情。再加上中间穿插的3个小游戏，更是让你在游戏同时还能进行另一种轻松的娱乐，感觉十分不错。

“爱的记忆——我心中的名字”，这款游戏从整体上来看是一款比较优秀的游戏，对于喜爱恋爱养成的玩家更是不可错过，值得一试的哦！■

图像表现	90
音乐音效	85
操控	80
创意	80
策略性	85

85

英文名称：PLUS+
出品公司：韩国CDPA
汉化公司：晶合互动
国内发行：晶合互动
发行版本：2CD/WIN9X
类　型：策略养成（ST）
最低配置：P200/32MB
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　制：鼠标+键盘
出品日期：2000.11（中文版）



文/龙河　编辑/东东

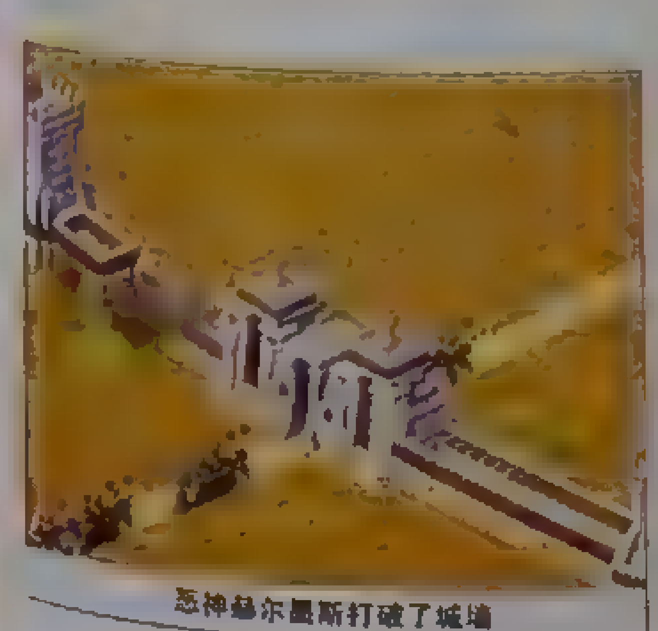
恭喜！勤劳的鹳再次飞过Impression公司的屋顶，带来了“古文明城市”家族的第三个宝宝——《宙斯》。不过，看着这款新生游戏的面孔，大家恐怕都有些失望吧，是啊，它与自己的两位兄长——《恺撒大帝Ⅲ》和《法老王》——居然长得这般相似，不仅仅是画面和音乐没有大的突破，就连操作手法和策略系统好象都是原版翻印，果然又是一个不求长进的商业续作……且慢！不要如此相信自己的第一印象哦，只要用心玩一玩，你就会发现躲藏在平凡外表下的新东东！嗯，就让我先来说说自己的几个有趣发现吧。

小贩掌握国家命脉

众所周知，在一般的模拟城市建设游戏里，如果你建造了一所警察局或者一个市场，它们的影响范围是一个以建筑本身为中心的圆形或者正方形。而在《宙斯》里，你可能会发现一个奇怪的现象：与堆满了粮食的市场近在咫尺的居民区却报告“没有食物供应，无法发展”，这是为什么呢？让我们来考察一下市场的运作过程：首先是农夫将收获的小麦运进仓库，然后粮店老板会带佣工来把小麦搬到市场，接着小贩从粮店购买小麦，用手推

奥林匹克运动会胜利后会得到纪念碑

车推到居民区。注意！小贩是一个关键人物，只要他的手推车经过某栋房子，该处立刻就显示“有食物供应”，然后马上发展。如果某居民区无路可通往市场，或者小贩满街瞎转悠就是不过去，那么饥肠辘辘的市民就只好看着伸手可及的小麦堆“望粮兴叹”了。再譬如说如果市民抱怨小区文化氛围太低，你就应该赶紧在附近建造一所大学，但这不代表完事大吉，你必须等到留着长胡子老教授从大学里出来，摇摇摆摆地走过居民房屋后，该地的文化气氛才会得到提升。这种独特而真实的影响范围设定无处不在，涵盖了游戏中80%以上的功能性建筑。它所起的作用是革命性的：过去我们为了提高居民区水平，把水源、市场、剧院、大学……等等乱七八糟的玩意一股脑都堆在小区周围，整个城市弄得杂乱无章。而现在，只要保持道路的畅通，就可以自由规划，建设出整齐干净的市区。



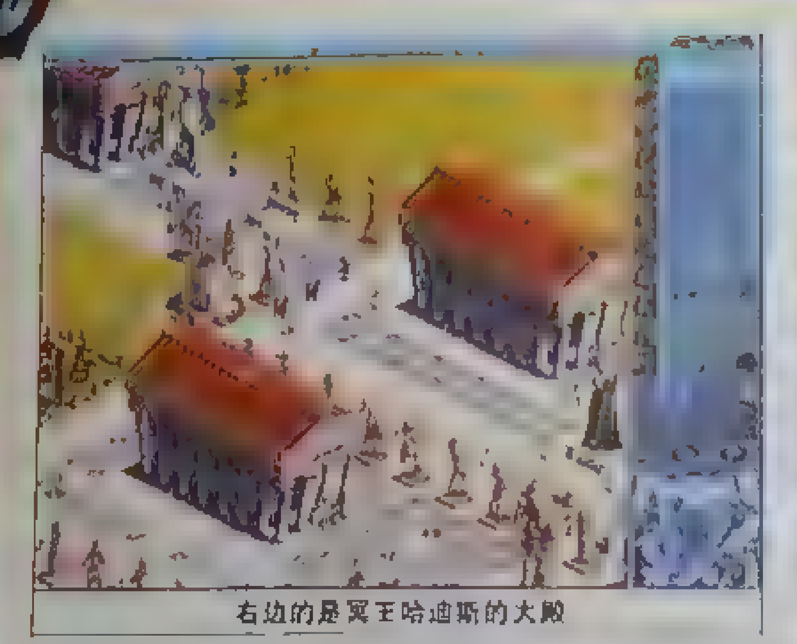
恶神赫尔墨斯打破了城墙

方砖比神殿更伟大

我认为在游戏里最重要的东西不是占地N个方格的宙斯神殿，而是在路面上铺的一种叫“ROAD BLOCK”(路障方砖)的小玩意。这个东西不过是一块毫不起眼的带花纹的方砖，但是却维系着整座城市兴旺。你想过没有，如果贩卖食品的那个笨蛋小贩在城里迷了路，或者一直沿着路旅行到地图远方去了，一直无法经过居民区的时候，会发生什么可怕的事？好端端的大宅院会因为缺粮马上滑落成小棚屋，居民因住房不足而大量出走，城市劳动力短缺，于是生产销售停滞，接下来就是更多的居民区没有粮食，人口急剧下降，都市转眼变成小村子……这简直是一场灾难。那么，如何能让这些AI很低的家伙乖乖地按照理想的路线行走呢？用“路障方砖”就OK了，防火员、警卫兵、送水者、小贩等这些重要的“功能性”人物一到路障方砖处就会掉头折回，所以，你可以用路障方砖为他们安排好最佳行走方案，保证每一块居民区



宙斯神殿
就是这样一步步完成的


右边的是冥王哈迪斯的大殿

都能经常受到照顾，更妙的是其他居民不会受路障方砖的影响，城市交通畅通无阻。这可真是天才的设定，再也不需象玩《恺撒大帝Ⅲ》那样，一上来就先把道路两头切断了，而且，要研究出最科学的行走路线图也是对 IQ 的一大考验哦！

众神、英雄和怪兽

希腊神话的三大主角：众神、英雄和怪兽贯穿整个游戏。当你的城市还在小棚屋营地时代的时候，就可能有奥林匹斯山上的天神屈尊降临啦，他们比常人高大两三倍，冒着金光，气势不凡。不过也别把他们看得高不可攀，其实这些家伙是来竞选的，用美妙的许诺——"祭祀我吧！你的城市将永远富足快乐！"——或者是可怕的恐吓——"祭祀我吧！否则你的人民将被淹没在恐惧中！"，目的只有一个：让你在城里为他们建设华丽的神殿。因为每座城市只能有四座神殿，所以你无法取悦所有的神，提个建议：众神之主宙斯的神殿应该是第一选择，尽管这个庞然巨物也许会花掉你国库里的最后一块银币。一旦神殿建成，在你的城市里有别墅的神们就会常来常往，并且不时地显示神迹：提高作坊的工作效率、让士兵变得更勇气十足以及打跑捣乱的恶神等等。

九头蛇、米诺斯牛头怪、蛇身女妖美杜莎、独眼巨人……希腊神话里的著名怪兽也纷纷入侵城市！守备兵死伤惨重！此时就轮到赫赫有名的英雄们出马了。按照神话故事，[illegible]，[illegible]而雅典王子忒修斯则是米诺斯牛的终结者。当然，要让英雄们[illegible]你的城市[illegible]的，[illegible]吧，你首先得得到宙斯的允许，建造忒修斯的英雄祠，而想要让他入住可谓条件苛刻。英雄祠应当建在宫殿附近、周围要环境幽雅、必须有围墙保护、仓库里准备好葡萄美酒若干桶……只有全部条件满足了，他才会宣布在英雄祠定居下来，一旦牛头怪来袭，就马上出战。如果能说服所有的希腊英雄来此安家落户，你的城市就会象锁在保险柜里一样安全。

穷人区和富人区

在"古文明城市"系列的前作里，如果居民区供给充足、环境优美，它就会转化


穷人区和富人区

为豪华房子的富人区，居民也都成了纳税多但不工作的懒汉富翁。这有点脱离现实，因为绝大部分劳动人民是没有机会成为剥削阶级的，所以，为了更加拟真，《宙斯》的房屋建设系统里多了建设"穷人区"和"富人区"的选择。穷人区一开始就可以建设，发展要求较低，最后只要有了橄榄油供应，加上环境不错，就能发展成最好的大屋。富人区的建设需要花费一定物资储备，而且发展条件很高，除了生活必需品供应外，贵族们还需要奢侈品：葡萄酒、盔甲和马，而且富人区周围必须是绿树成荫，鸟语花香。他们甚至会霸道地要求你把城里唯一一座体育场建在富人区，可真是特权阶级的本性啊！


众神之王在城中行走

其他

《宙斯》里的其他新东西还包括：奥林匹克运动会——获奖后你可以在城里建造荣誉纪念碑；希腊城邦国家之间的政治经济外交军事模拟；全希腊戏剧大赛和辩论大会等等，在城市成长的过程中不断制造有趣的突发事件。

客观地说，《宙斯》既不象发行前许多前瞻报道里说的那样是一个"全新引擎的游戏"，也并非发行后一些评论家根据第一印象的批评"毫无新意"。它是在"古文明城市"系列游戏前作外在表现和内在架构基础上的最大改良（但不是改革），完全值得广大同好们试上一试。我敢担保，众神之都——奥林匹斯，将比罗马、底比斯、亚历山大……以及所有我们建造过的名城都要更加辉煌，更加伟大。■

图像表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
操作	[illegible]
创意	[illegible]
策略性	[illegible]

87

英文名称：Zeus: Master of Olympus
出品公司：Impression / Sierra
国内发行：未定
发行版本：1 CD / WIN9X、WINME、WIN2K
类型：策略（ST）
最低配置：P166 / 32MB、4速光驱
510MB硬盘
推荐配置：P Ⅱ 266 / 64MB、8M显卡
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控制：鼠标+键盘
出品日期：2000.10
官方网站：zeus.impressionsgames.com



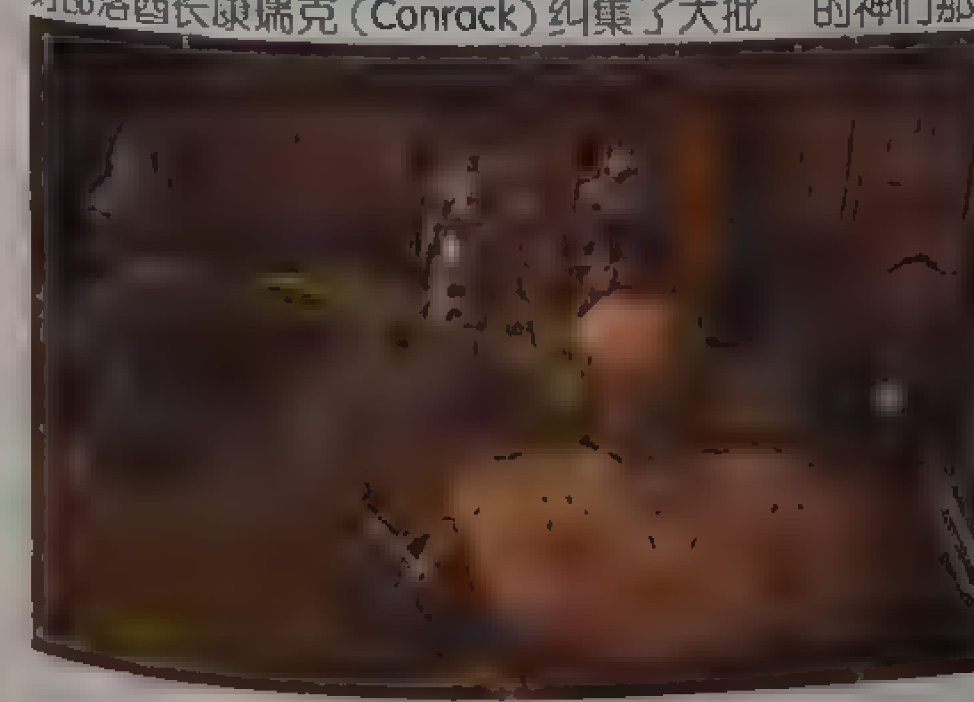
北欧神话

文/SAKURA　编辑/东东

游戏名称"RUNE"在英语里的专指古代北欧的诗歌和神话。提起北欧，想必许多朋友对那些遥远的国度都感到陌生，能够马上想起来的，也不过是现代北欧的诺基亚手机，还有古代北欧的那些头顶牛角钢盔，手提战斧和圆盾，留着大胡子并且面目狰狞的维京海盗罢了。不过，古代北欧神话不仅仅只是大胡子海盗，它拥有气势宏大的世界架构，严格完整的诸神谱系，不逊于任何一个民族的神话体系，对整个欧洲文化的影响也相当深远，英语里最常用的表示一周七天的单词里就有三个来源于北欧神名：Tuesday（星期二）取自于战神铁尔；Wednesday（星期三）取自于主神奥丁；Thursday（星期四）取自于雷神索尔。而取名为"RUNE"这款游戏正是以北欧神话故事为背景，讲述了一个来自那笼罩在远古神秘之雾中的冰雪王国的传奇。

维京战士雷格那的冒险

今天，二十岁的雷格那（Ragnar）终于完成了神圣的成人仪式，成为了一名光荣的维京战士。当然，很不幸，按照 RPG 的公式，和平年代的灾难马上就降临了——敌对部落酋长康瑞克（Conrack）纠集了大批军队，对雷格那所在的部落发动了突袭。康瑞克似乎从他崇拜的邪神洛基——Loki，火神，主神奥丁的兄弟，北欧神话里最大的反派角色——那里获取了难以想象的法力，在敌众我寡的不利形势下，雷格那被迫和战友乘船逃离。在黄昏的大河中，他们遭遇敌军战舰，被敌人招来的强大闪电击沉……正如所有肩负重大使命的英雄那样，雷格那死里逃生，穿过漂浮在海水中战友们的尸体，被神秘的力量指引，向幽暗的大河深处游去。钻过长满苔藓的古老沉船，我们的战士来到一处神秘的祭坛。突然间，周围惊起无数的黑鸟，空气中浮现出大神奥丁（Odin）威严的身影。奥丁向雷格那指明了灾难的源头，并且象所有的神们那样，把一个自己明明很容易办到的神圣任务让可怜的凡人去替他完成，于是冒险就此开始……



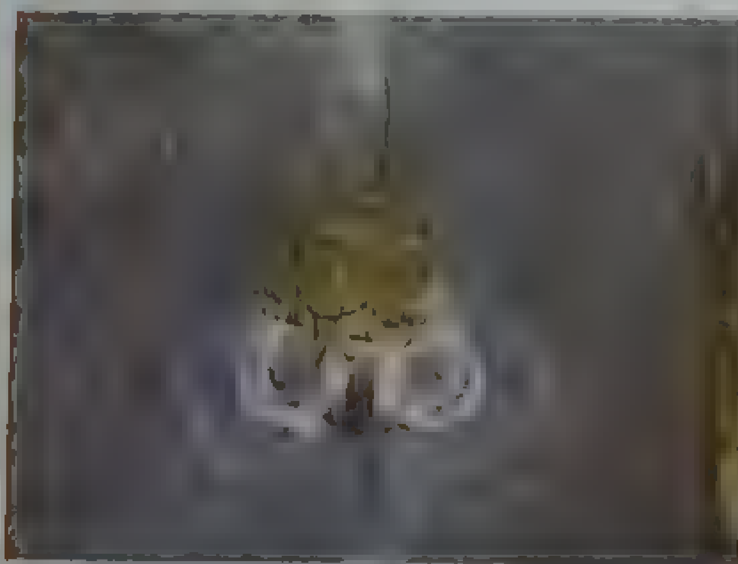
如画如诗的北欧大陆

《北欧神话》采用的是名声显赫的"虚幻"引擎，后者以创造超一流的 3D 游戏画面而驰名。不过在这里，我不想使用多边形、马赛克、象素、锯齿……等等诸如此类的专业词汇，因为这款游戏画面让我着迷的并不是那些抽象的评测数据，而是它如画如诗非凡意境。为了表现北欧神话故事恢弘壮丽的感觉，制作者常选用白雾弥漫的清晨，血云低垂的黄昏，或是飞雪连天的白昼，明朗幽静的月夜为背景，配上肃穆的松林、绵延的雪山、静静的大河，努力营造出电影巨片般出色的气氛和效果，让躲在小屋里，紧盯显示器，手握鼠标的玩家们找到肩背巨剑，如风样奔跑在辽阔的北欧大陆上的痛快感觉。当然，游戏的大部分冒险还是发生在山洞、遗迹以及水底这些封闭的空间里，但是由于空间的广度和深度都相当之高，所以丝毫不让人觉得压抑。



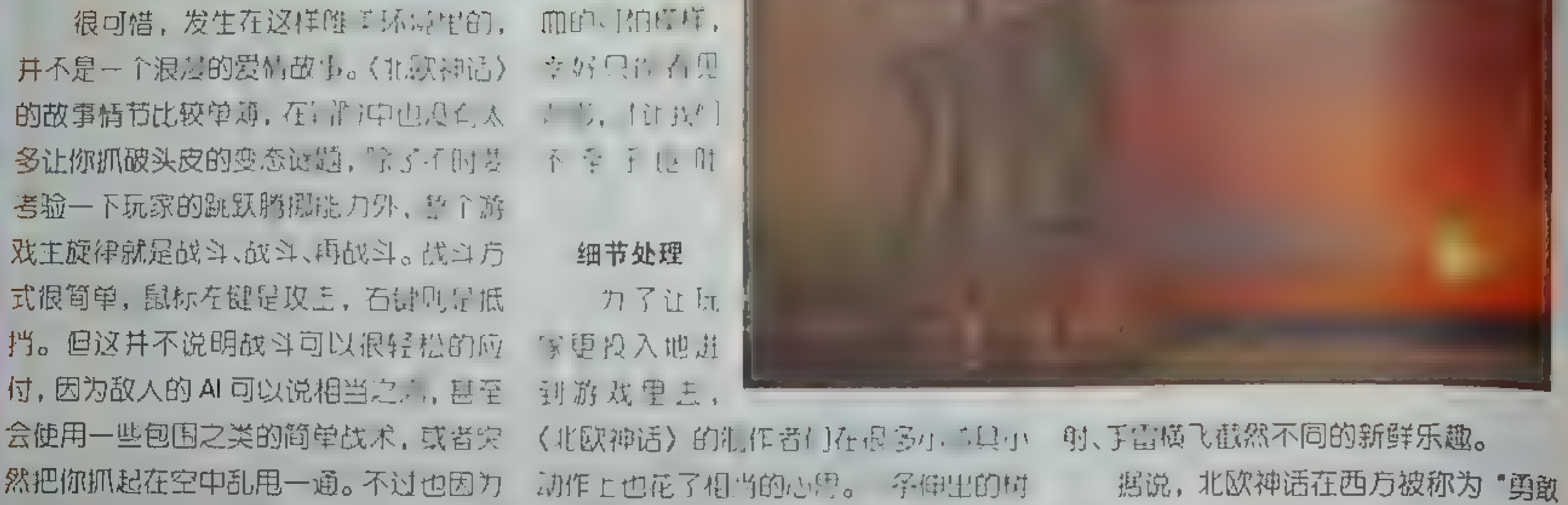
你的任务是战斗……

很可惜，发生在这样阴暗环境里的，并不是一个浪漫的爱情故事。《北欧神话》的故事情节比较单薄，在游戏中也没有太多让你抓破头皮的变态谜题，除了不时要考验一下玩家的跳跃腾挪能力外，整个游戏主旋律就是战斗、战斗、再战斗。战斗方式很简单，鼠标左键是攻击，右键则是抵挡。但这并不说明战斗可以很轻松的应付，因为敌人的 AI 可以说相当之高，甚至会使用一些包围之类的简单战术，或者突然把你抓起在空中乱甩一通。不过也因为 AI 聪明过头，所以经常会爆发内讧，这时候你可以在一边保存实力，等它们自相残杀。另外，用快跑的办法也能避免很多不必要的战斗。



……血腥的战斗

要指出的是，《北欧神话》的血腥战斗模式将使得许多国家的出版署在它的审批报告上盖上"限制级"的标记。举个例子，游戏里的刀剑棍斧经常会因为用力过度而断裂，而赤手空拳又无法攻击，所以你经常不得不使用一些"随手可得"的兵器来作战，譬如说人头和四肢。把敌人大卸八块以后，可以把他的头颅象篮球那样扔过去攻击下一个倒霉蛋，或者抓起一条撕裂的手臂敲碎敌人的脑袋。敌人或者自己的鲜血会实时地飞溅在你的身上，让你全身很快就变得血迹斑斑。你可以想象一下自己手[illegible]血的[illegible]，幸好只能看见[illegible]，让我们[illegible]



细节处理

为了让玩家更投入地进到游戏里去，《北欧神话》的制作者们在很多小的细节动作上也花了相当的心思。 矛伸出的树枝会因为你走过时的无意触碰而轻轻摇动，把上面的浆果摘下吃掉来可以填饱肚子。那些趴在潮湿墙上的蜥蜴会摇尾巴，你可以把它们抓起来塞进嘴里。前面提到，你在战斗中会弄得满身血污，这时只要跳进水里游一会儿就能变得干干净净。这些细节甚至包括了一些古代北欧人的生活习惯，例如战士们在把一大杯酒一饮而尽之后，会把酒杯在地上摔的粉碎。

冷兵器时代版的 QUAKE

在联网模式方面，《北欧神话》与大名鼎鼎的"QUAKE Ⅲ"非常相似。游戏提供了若干种封闭的竞技场供大家混战。里面散布着各种武器、防具和食物，还有一些牛皮蹦床、绳索之类的东西能让你从低处跳到高处(因为那时还没有传送门)。虽然还没有与真人玩家对战过，但我想，近身搏斗、刀剑交加的格斗肯定会有与机枪扫射、手雷横飞截然不同的新鲜乐趣。

据说，北欧神话在西方被称为"勇敢者的故事"，虽然原始、野蛮而血腥，但是却宏大壮丽，气势非凡，使人血脉贲张、充满勇气，让怯懦者变得坚强，让渺小者变得伟大，从心底里体会到到一种无所畏惧的力量——正如这款同名的优秀冒险游戏给我的那种感觉一样。■

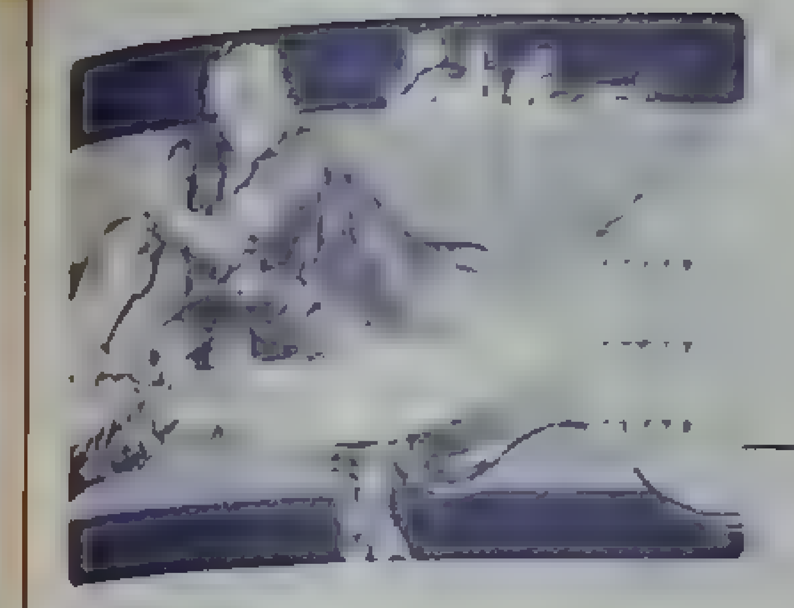


图像表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
操控	[illegible]
创意	[illegible]
故事线	[illegible]
动画	[illegible]

86

英文名称：Rune
出品公司：Human Head Studios
Gathering of Developers
国内发行：未定
发行版本：1CD/WIN9X
类型：冒险 AC
最低配置：PⅡ 300/64MB 4速光驱
8M 显示卡、88MB 硬盘
3D加速卡：软件模拟/D3D、Glide、OpenGL
3D声卡：EAX、A3D
多人游戏：支持
控制：鼠标+键盘
出品日期：2000.10
官方网站：www.runegame.com



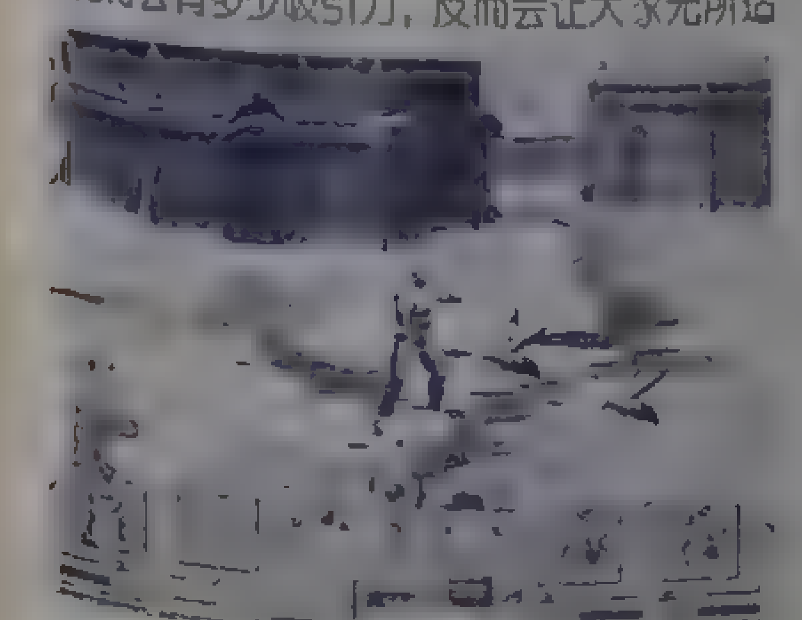


神兵玄奇

文/海之岸 编辑/东东

喜爱漫画的玩家们一定知道，《神兵玄奇》取材于香港漫画大师黄玉郎目前尚在连载中的长篇巨作。从名称就能看出游戏主题与冷兵器有关，事实上游戏的故事正是起源于半件"神兵"。所谓"神兵"就是具有神能的兵器，拥有神兵的人就能掌握天地神魔的神灵之力。游戏建立了庞大的神兵系统，分为天地两类，天神兵包括天晶、虎魄、太虚、噬魂……地神兵包括银鹰、金凤、龙腾、青龙偃月刀……门类品种极其复杂。

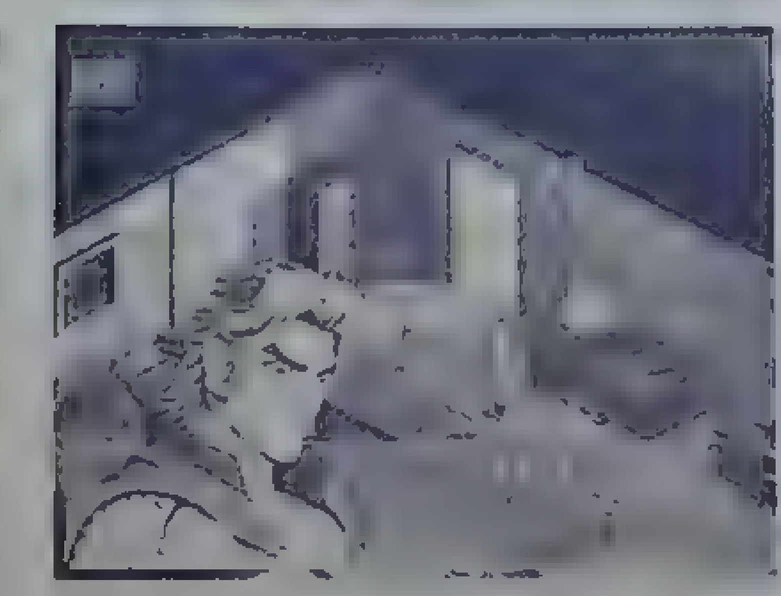
围绕着这些神兵，展开了一段英雄的传奇：主角问天从小被隐瞒身世，寄养在北冥世家为奴，其幼年适逢奇遇，获得半件虎魄神兵的威能，但也造成他少年白头、父母双亡的悲惨命运。问天渐渐长大，凭着一身武艺，逐步在武林中建立起自己的地位，同时他的身世之谜也开始一点点地被揭露。由于游戏情节涉及神怪，因此许多中国古代的神话人物也出现在游戏中，比如女娲、蚩尤、黄帝、罗刹、神农氏、禹帝、伏羲等。每一种神兵都有对应的神怪，玩家在探索神兵的同时，将有机会认识这些耳熟能详的传奇"人物"，也可能会学到他们的绝招或是获得仙家秘宝，使各位如虎添翼。而玩家更多遇到的是武林各大家族的人，他们或敌或友，如何与之相处关系到游戏情节的发展。其实，以漫画改编的剧情对漫画迷以外的玩家并不见得会有多少吸引力，反而会让大家无所适从，毕竟剧情不可能详细到讲述整个漫画架构，因而剧情发展的各种事件之间的关联会显得十分生硬，也缺乏足够的提示。



在游戏中，每一个人物都有四种数值不同的属性，分别为仙、妖、天、魔。其中，天和魔、仙和妖是相对的，当战斗双方属性相对时会增加伤害，而属性相同时则会减少威力。每种武功的提升取决于使用的次数和熟练度。这样一来就需要玩家选择博与精，到底是要成为一位博采众家之长的武学大师呢，还是一位精通一种武功的江湖奇才？同样的问题也体现在属性上，个人以为，把主角培养成单一属性是不错的选择，但同时较为困难。因为所练的武功会导致属性值的增减，而游戏过程中引发的各种事件也会很难预计地影响到属性值的变化。

游戏场景使用了 3D 引擎进行描绘，北冥山庄的庄严酷冷、森罗绝域的奇花异草、八卦封邪阵的变化多端……原先熟悉的平面漫画都变成了立体世界。画面解析度并不算低，但由于人物场景过大，而有笨重之感。视野范围很小，使得操作起来非常不便，因为不得不经常卷屏。打斗部分画面表现不佳，制作者似乎没有意识到视角拉远就能使画面表现更加精细，所以本已显得过大的人物在战斗中的即时缩放带来的只有大量的马赛克。要指出的是，这里武功招式名目繁多，但具体动画表现却大同小异，实在有欺诈之嫌。最失败的是角色的移动居然以滑行来显示，令人想起早期的香港武侠电视剧，缺乏应有的真实动作表现。

战斗是以半即时的行动值以及随机战斗牌形式进行的，采用独特的左右分屏显示，似乎在早期的战棋游戏中见过类似方式。战斗牌的使用策略和组合方法的不同，直接影响到击倒敌人的效果，战斗牌同样有属性和点数威力大小的差别，当主角还没能学到属性专用招式时，只能使出基本攻击。随着所学招式的增加，



同样一张战斗牌竟然会发挥出完全不同的效力，但是如前所说，招式种类越多熟练度就越低，多面手的武功威力比不上专精一种的人。

游戏舍弃了传统的踩地雷的遇敌方式，这点固然令人欣喜，副作用就是在同一个场景中敌人不会重复出现，对于热衷于练级的玩家来说是个噩耗。由此也导致游戏整体难度偏大，且无法调节，可能会对一部分玩家造成信心打击。不知各位武侠迷们有否坚持到最后的毅力呢？■

图像表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
操控	[illegible]
创意	[illegible]
故事线	[illegible]

70

出品公司：[illegible]科技/第三波
国内发行：第三波
发行版本：2CD/WIN9X
类型：角色扮演 RP
最低配置：P233/64MB 4速光驱
4M 显示卡 1GB 硬盘
3D加速卡：软件模拟/D3D
3D声卡：不支持
多人游戏：不支持
控制：鼠标
出品日期：2000.10
官方网站：[illegible]

清香白莲素还真——

霹雳奇侠传

文/枫茗轩·听松客　编辑/游骑兵

长久地盯着进度发呆："第九章　武林至尊；游戏时数：18 小时 09 分 17 秒"，这就是我最后一个游戏进度。真想再次读取进度，然后看看最后的结局，可是回想刚刚才过去的长长的一幕，我再也没有心思去看啦……

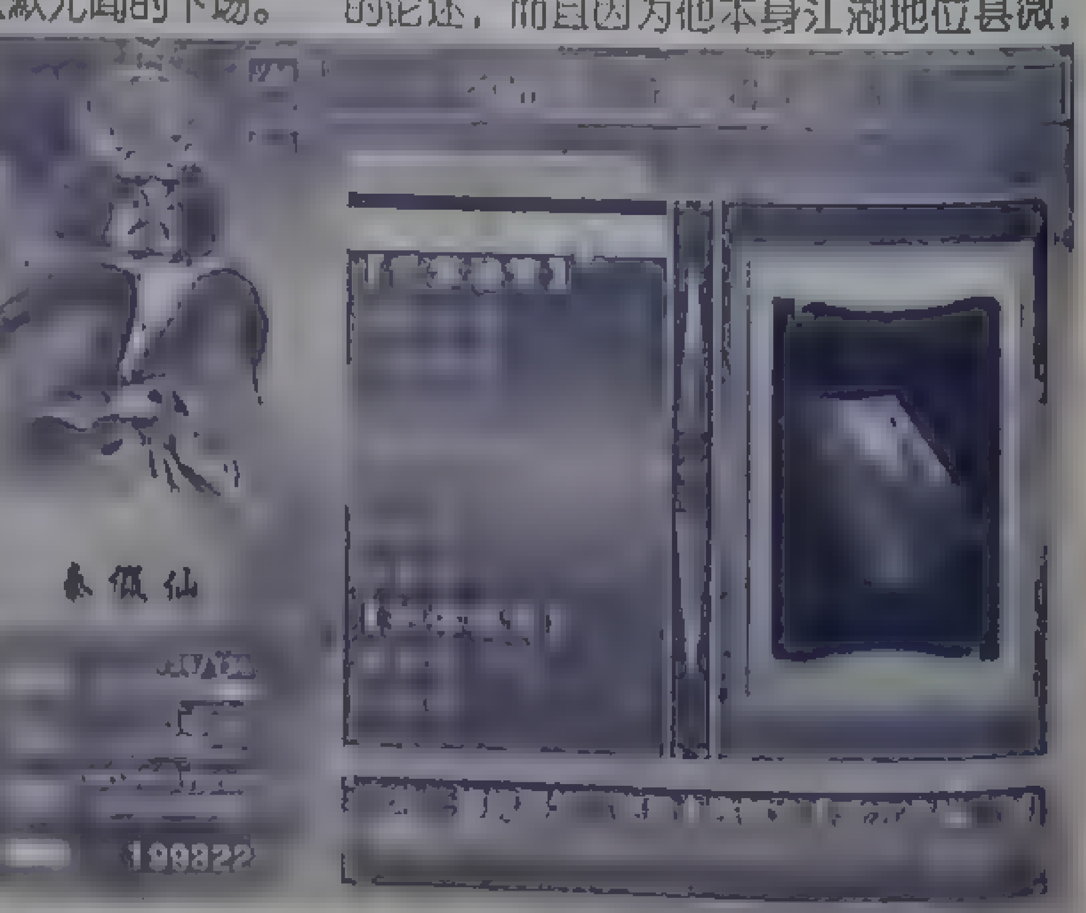
记录下我玩《霹雳奇侠传》的最后一幕，只是想要在将来的某一天，能够把这份心情倾诉。没想到这个机会马上就来了，朋友希望我用此文，对台湾大宇资讯公司新出的游戏《霹雳奇侠传》做一评论，好，我来！

由 DOMO、狂徒联手奉献的 RPG《霹雳奇侠传》在推出之后还是相当受人瞩目的，因为只要一听是大宇公司的作品，大家立马就将耳朵竖了起来。没办法，"大富翁"系列和《仙剑奇侠传》余威尚在，弄得现在只要是大宇的作品，大家就要蜂拥而至，何况在《仙剑》二代迟迟不能推出的今天，大宇推出另外一款 RPG，于情于理都应当受到关注。我，就是在这样一个大前提下，一头撞进了《霹雳奇侠传》的世界。在长达 18 个小时的现实时间单位里，我从游戏一开始就一直全身心沉浸在了错综复杂的情节发展中，一直到最后……纵览全程，我用这样的话来评论《霹雳奇侠传》：虎头、龙身、狗尾。

游戏一开始的片头动画实际上就是一大段台湾传统布袋戏的电影镜头，所以虽然色彩粗糙、分辨率低、乃至缺乏更细致的特效展示，我认为也是可以原谅的。通过片头动画，我们大致明白了这是一个讲述江湖争霸的武林传奇故事，在这个动画里所出现的人物将在以后的游戏历程中一一显现，而且无一不是江湖中赫赫有名的人物，其中以一招"玄子神功"震慑众人的"清香白莲素还真"就是这个传奇里的中心人物，以后的整个游戏历程都将围绕他以及其他江湖人物展开，而故事的主线就是争夺江湖上"武林至尊"的称号，为了这个称谓，我们玩家将要欣赏到一部奇诡纷纭的武林争霸史，其精彩不亚于任何一部武侠小说！

紧跟着首先出场的却是江湖上的一个糟老头，秦假仙。此人以替人收尸为生，外带从尸体上掠夺别人的武器和秘籍，是个受人鄙薄的江湖小角色，也是该布袋戏中的一个丑角，不但其行可鄙，其相貌也是整出戏里最猥丑陋的，这对于看惯了俊男美女的玩家而言，无疑是一次严肃的精神考验，因为——他将是游戏里玩家所控制的角色，此后将一直受你指挥，与你相伴在孤寂的黑夜！！

我认为这是大宇一次出彩的游戏角色定位，抛弃通常的俊男美女模式，也抛弃了如《金庸群侠传》般的"江湖小虾米成长为一代大侠"的痛快经历，玩家直面的将是一个在江湖上毫无地位的瘪三，而且年纪也有一大把，完全没有"初升乳阳"的朝气和明媚的前景！甚至到了游戏最后的结局，他也没有得到什么光明的前程、美女或者金钱，只是一个默默无闻的下场。这个结局，虽然会令相当多的玩家"失望"，但却不是由大宇决定的，取材于台湾有名的一出布袋戏，《霹雳奇侠传》更多地对该戏及其系列内容进行了一个客观的展示，基本上没有加入其它的情节发展，这跟通常改编自小说或者其他戏剧的游戏有所不同，他们经常对小说的结局进行更改，而《霹雳奇侠传》完全忠实于该传统布袋戏的情节发展，主角是素还真，而秦假仙永远都是一个丑角。



但是这个丑角在该戏和游戏里的作用却不可忽视，他好比是整个游戏的一个关键棋子。如果是出于一些商业角度（迎合人心）考虑，大宇完全可以拿素还真来作为玩家控制的角色，并最终赢取最后的胜利，但大宇没有这么做，这是因为作为整个故事大背景的江湖，是一个充满阴险的复杂世界，各大门派、家族、个人，都为了能成为武林至尊而绞尽脑汁，尽显邪恶本心；至于素还真，同样也需要这个称号，只是他的目的，是要平息江湖纷争、让黎民苍生从此过上宁静安稳的生活，基于此出发点，他属于江湖中正道的一边。而我们知道正邪水火不容，如果玩家控制素还真，那么敌对一派的情节发展就将无法展开。因此，无正无邪、亦正亦邪的秦假仙，就成为唯一能够周旋在正反两派之间的棋子，许多的情节发生都有他在场，许多的情节也需要他来促进，比如在各门派之间传递命令和消息，一些必要的背景资料的论述，而且因为他本身江湖地位甚微，[illegible]

秦假仙这种在游戏里独特的地位和作用，在游戏一开始就有所呈现，这从游戏一开始秦假仙吟出的一首诗可以看出：众生芸芸难貌相，海水滔滔难斗量；平凡不是平凡客，世情百态掌握中。可以说，在整个游戏历程里，秦假仙成为观察所有人本性的一扇窗子，因为大家在他面前都不用装作好人，不用说出什么虚伪的话，这样大家就能比较容易地掌握整个游戏情节发展的全貌。从这一点来看，游戏的开场无疑是非常成功的，被形容为"虎头"实不为过。

"小丑得道，一朝变奇侠；江湖凶险，快意大霹雳。"作为游戏的主旨，秦假仙又脱离了原布袋戏里的角色地位和作用，尽管一开始他还是个人见人鄙、人见人欺的角色，比如刚出自己的居所，就被一个强盗拦住，一场打斗如果失败，只是钱财丢失，因为对手觉得杀了他污手！但是随着故事进行，秦假仙的地位将逐步上升，而且能力也不断提高，这主要是因为游戏本身的缘故。作为一款 RPG，角色的战斗机能是相当重要的，一些情节的发展也需要此，比如被人追杀时，如果没有能力而一命呜呼，那也就无法继续游戏了。但是游戏里秦假仙的武林地位并不高，即使你能够打赢素还真，在高手排行榜上也不会有你的名字，最多在江湖名人堂上得到一个"武林第一辩"的称号，说明你是个"油嘴滑舌"的人。基于此点，游戏里的练功不再变得重要，无论小地图还是大地图，并不是任何时候都有"地雷"可踩，除非在有情节发生时。而玩家，第一次可以抛开练功，专门关注情节的发展——即使你拼命练功，每次有成员加入你时总要比你高几个等级；遇到棘手的敌人，即使你能够取胜，情节的发展也不是这么回事，比如在被"黑邪"里的幽灵追杀时，即使你能够战胜他，也必须在找到特定物品后才能真正消灭他，否则就将被一直追杀下去！所以玩家们不用再刻意追求升级！

凡此种种设定，都可以让我将游戏的过程评价为"龙身"，这不但包含了情节错综复杂、跌宕起伏、柳明花暗的意思，而且游戏各方面表现都非常不错，取自《轩辕剑Ⅲ》的游戏引擎，大宇首席动画设计师林克敏操刀，都使得场景、战斗等诸方面表现都非常杰出。又比如游戏的练功部分，身为收尸人的秦假仙可以积累一大堆刀谱剑谱与武林秘籍，然后修炼各种武功。能够将练功与情节发展联系起来，也是游戏有特色的地方。

蜀山之巅的仙剑追忆

接下来是否就该提到游戏的"狗尾"了呢？作为一款 RPG，很不幸地与"狗尾续貂"发生联系，这不能不说是遗憾。但在结束了整个游戏之后，这种感觉却一直存在于我的心里。与开篇的精美、过程的复杂且杰出相比，最后的结尾简直令我非常失望、惆怅郁结。在经历了 18 个小时的游戏历程之后，故事也进入了第九章，这时候在我的脑海里，还回想着过去精彩的游戏片断，以及对许多事件和人物的怀疑，比如对主人公素还真，到了游戏后期，此人是善是恶，简直无法分辨，因为他的心计和智谋在游戏里是最为出色和可怕的，受伤，假死……到最后，他的对手只有用自断手足来取得小胜利。这时候在我心里，是以为游戏至少还要玩 18 个小时才能一切弄明白的，但是没想到形势急转直下，游戏很快地只以简单的论述介绍了游戏最后的结局！素还真登上武林至尊宝座，所有人等各有结局，敌人依然还要与他作对，朋友依然不可信任……

这时候，我感觉自己嘴里被塞进了一个大汤圆，噎得一句话也说不出来，所有酝酿着的情绪和想法一下子烟消云散，只是目瞪口呆地看着结局的介绍！

尽管忠实于原著，但是结尾的过于简化，成为此 RPG 的不足之处。情节是 RPG 的灵魂，一个不是结局的结局，令我与我周围的玩家朋友如噎在喉：是不是还要有续集的出现呢？我不知道。■

编辑笔记：

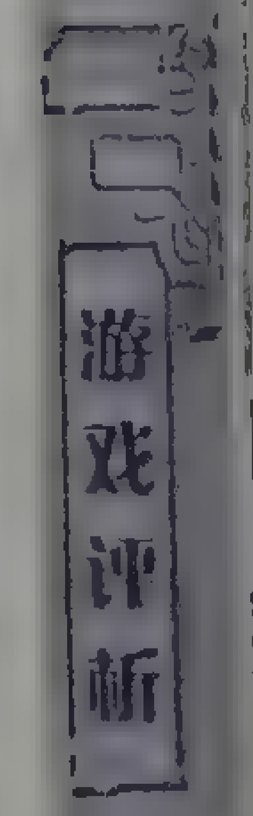
听松客对于此作的遗憾与疑问，我想得归咎于这只是大宇计划推出的《霹雳奇侠传》四部曲系列作品的第一部。对于在座的诸位玩家来说，这部游戏的人物造型和全程语音可能都是非常地另类，不过据说台湾的青年人还是很喜欢这种风格的。如果你有兴趣，倒不妨体验一下另一种"流行文化"。

其实关注这部游戏，很大程度上还是因为它的名字和出生都与《仙剑奇侠传》有太多的渊源，游戏的制作者也非常了解玩家的这种心态和需求，因此在产品包装中特别奉送了一本做工不错的《仙剑诗集》。本刊最新推出的超值攻略系列《游戏胜经Ⅲ》中收录了本游戏的完全攻略，而在游戏中，各位若有机会上到蜀山，见那徐徐飘雪、寒壁诗句及李逍遥大侠的孤单背影，突然一首极度伤感与极度熟悉的乐曲响起，任由谁的心头，都会猛地一下被重重地撞伤……■

图像表现	[illegible]
音乐音效	90
操控	[illegible]
剧情	[illegible]
可玩性	90

84

出品公司：大宇资讯
国内发行：晶合互动
发行版本：3CD/WIN9X
类型：角色扮演（RP）
最低配置：P Ⅱ 266/32MB
900MB 硬盘、4 速光驱
推荐配置：65MB 内存、声卡
3D 加速卡：不支持
3D 声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控制：鼠标
出品日期：2000.11



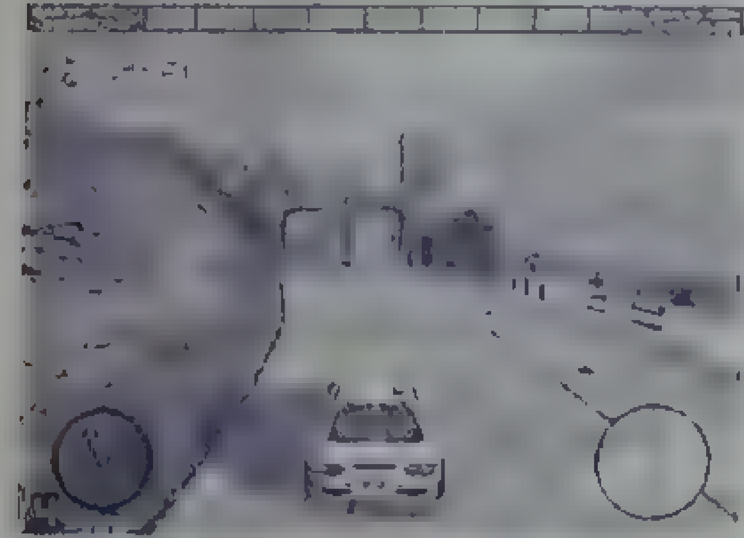


纯驾驶的享受 超风速的感觉

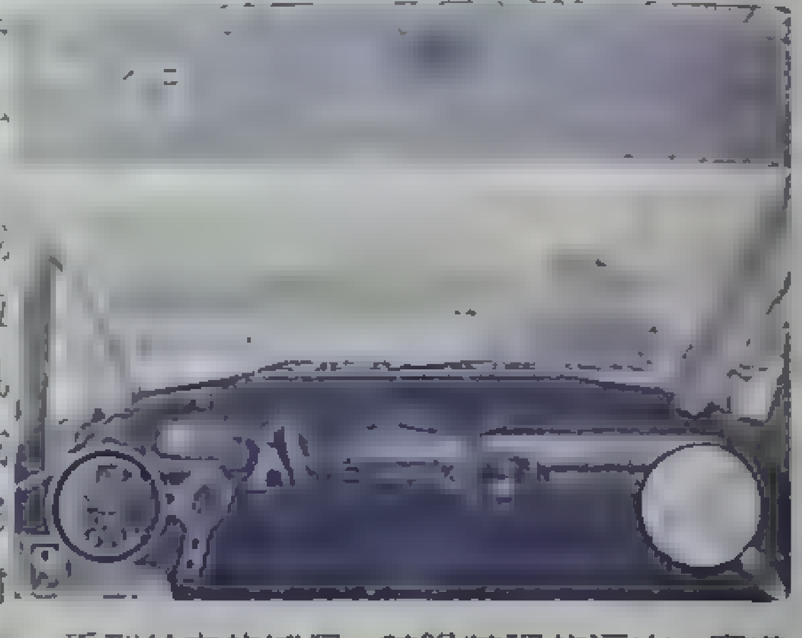
冠军拉力赛

文/Wilbur 编辑/游骑兵

就像所有的赛车游戏一样，Actualize出品的这款《冠军拉力赛》(Rally Championship)也极力追求一种真实的驾驶感，不一样的是，这款游戏把更多的真实的东西融进了游戏里。游戏中的赛车驾驶系统令人叹为观止，玩家所要考虑的不仅是如何躲避路上的障碍物或者追上前面的车手，从游戏的



最初就要根据赛道的状况（包括海拔高度、地表硬度等等）来调试你的赛车。游戏的设计小组显然极为熟悉拉力赛的赛车，他们提供的供玩家自行调试的项目很多：齿轮的传动、换档等方面的调节虽然细微，但在相同赛道上不同的设置就可以让同一辆赛车在速度、稳定性、转弯速度变化上大不相同；玩家自己决定的刹车灵敏度使赛车遇到障碍物时可以更灵活地闪避，并把速度的损失减到最低；方向盘的灵敏度对于不同的玩家来说有不同的需求，这个设置方便了玩家对赛车平衡性与稳定性的控制。赛车设置完毕后，比赛过程中你必须不停地面对各种考验，你要像一名真正的赛车手一样熟练地进行节流阀与方向盘的配合，熟悉赛车轮胎摩擦力与刹车的关系……这一切使《冠军拉力赛》达到了其它赛车游戏所难以达到的真实程度。游戏中还提供了丰富的[illegible]持，如果你有[illegible]力同[illegible]，[illegible]来自游戏的[illegible]将安排[illegible]。



不仅驾驶系统的设计非常逼真，游戏中的赛程设置也完全仿照真实的汽车拉力赛。游戏分为若干站，每一站又分为几个赛段，每一段的成绩都决定着你的总成绩。如果你的赛车中途有故障可以开进修理站，在这里更换零件，但要被扣掉时间。你有很多的备用零件，如果你要保持你的赛车总是完好无损，那么你的时间一定所剩无几了。如何在节省时间的前提下保持赛车的高性能就需要玩家来考虑了，其中的取舍完全取决于玩家。

游戏在细节上的表现尤为出色，这一切在很大程度上应该说得益于其令人惊艳的画面表现。由于当今PC硬件的发展，使表现细微方面成为可能，开发者Magnetic Fields和他的小组显然很好地利用了这一有利条件。在游戏中，发热的引擎产生的水蒸汽雾、赛车车灯闪动的光芒、挡风玻璃上必须用雨刷才能清除的雨迹、车体的不同损坏程度就会有不同的表现。制作者甚至连车内的场景也没有忽略，在回放和编辑模式下，从车窗外可以很清楚地看到驾驶员的动作。表现路边景物的画面是在以往的赛车游戏中难得一见的，它并不是简单的把景物放在那里，一切都是写实主义风格的。在游戏中玩家常常能看到耸立的城堡、若隐若现的远山，赛道两边的栅栏、岩石、甚至悠闲吃草的绵羊都表现得异常真实。比赛时，如果你前面不远的距离有另一名选手，那你太幸运了，因为你可以看到赛车游戏里迄今为止最漂亮的尘烟。应该说《冠军拉力赛》中无论是地形、风景还是赛车的制图都是其它赛车模拟游戏所难以比拟的，写实的画面从另一角度证明了它确实是赛车游戏里的王者。



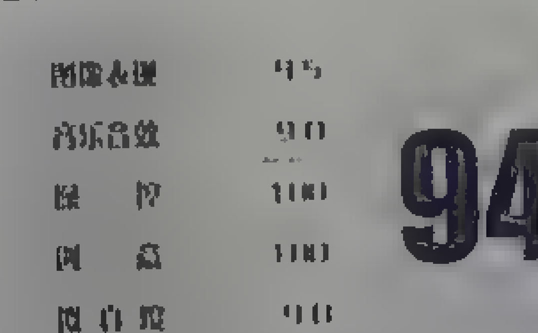
游戏的音效丝毫不逊于出众的游戏画面，对游戏的真实感进行了恰到好处地烘托。周围环境嘈杂的声音、来自马达的[illegible]，一切[illegible]，音乐配合的也是天衣无缝。[illegible]比赛是不是有点[illegible]？在《冠军拉力赛》里不会，因为游戏制作组为你安排了一个副驾驶，比赛过程中他会不断翻阅地图并且对你叫喊着"150, left two, right three, loose gravel"之类的话。可能有时候你会觉得他有些烦，但是当你陷入困境时最好听他的，因为他可以带你重回赛道，摆脱困境。

游戏还提供了高水准的赛车，包括[illegible]赛车你将有可能驾驶20辆左右的赛车。这些赛车都是英国汽车拉力赛中的真正比赛用车，根据发动机的性能分为了4大类，其中的名车如Ford、Nissan、Honda、Skoda、Peugeot、Renault、Proton、Vauxhall、Hyundai、VW、Mitsubishi……当然，想开好车就要拿出好的比赛成绩。在赛车的选择方面，可以说制作小组一点都没有任何遗漏。

可惜的是，世界上是没有十全十美的事物的，《冠军拉力赛》当然也不能例外。作为一款大作，其Championship模式确实是精品中的精品，但是Acrade模式和Single Stage模式不尽如人意，设置相对简单，缺乏足够的刺激。虽然每一款赛车游戏都是以Championship模式为重头戏的，可是《冠军拉力赛》应该比其它的赛车游戏更出色。还有，游戏追求完全真实的驾驶感觉，就造成了操控上的复杂，初学者会感到手忙脚乱，有些玩家就抱怨游戏的物理模型过于复杂，如果操控上能够稍微简化而又不失真实的话就完美了（但是你要是有罗技"天骑"游戏系统的话，根本不用考虑这一点）。《冠军拉力赛》中的赛道设计得相当出色，但比赛中的修理站有些简陋，与整个游戏的风格不符。另外，可能是由于游戏的整体难度比较大，玩家的赛车会不停地与障碍物发生碰撞，所以玩家的赛车可以忍受太多的损伤，这虽然从另一角度上降低了游戏的难度，但与游戏的写实主义不太合拍。最后一点就是游戏要求的配置比较高。由于图像表现力很强，所以对CPU的需求很高，可你一旦拥有可以让游戏流畅运行的高速系统，就可以根本不去考虑什么"像素"、"帧频"，而充分享受到逼真的驾驶乐趣。

客观地说，《冠军拉力赛》是一款相当出色的模拟赛车游戏，它有极好的点到点赛道、超逼真的画面、出色的多种多人游戏模式、复杂的物理模型，对细节表现得淋漓尽致，真实地再现了汽车拉力赛的场景。他的卖点应该是赛车游戏中独一无二的精彩画面和游戏需要的纯粹的驾驶技巧。但是由于比较专业，再加上较高的配置需求可能会使一部分新手望而却步。最后可以用著名的SGame的一句评论作为文章的结尾，"如此逼真的赛车游戏，值得为它升级电脑！"■

图像表现	95
音乐音效	90
操控	100
创意	100
难易度	90



英文名称：Rally Championship
出品公司：Actualize
国内发行：待定
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：运动［SP］
最低配置：P II 266 / 64MB、4速光驱、3D加速卡、声卡、20MB硬盘
推荐配置：P III 500 / 128MB、高速3D显卡、32速光驱、650MB硬盘
3D加速卡：D3D / Glide
3D音效卡：EAX/A3D/DS3D/Dolby
多人游戏：支持
控　　制：键盘　摇杆
出品日期：1999.10
官方网站：www.rallychampionship.co.uk

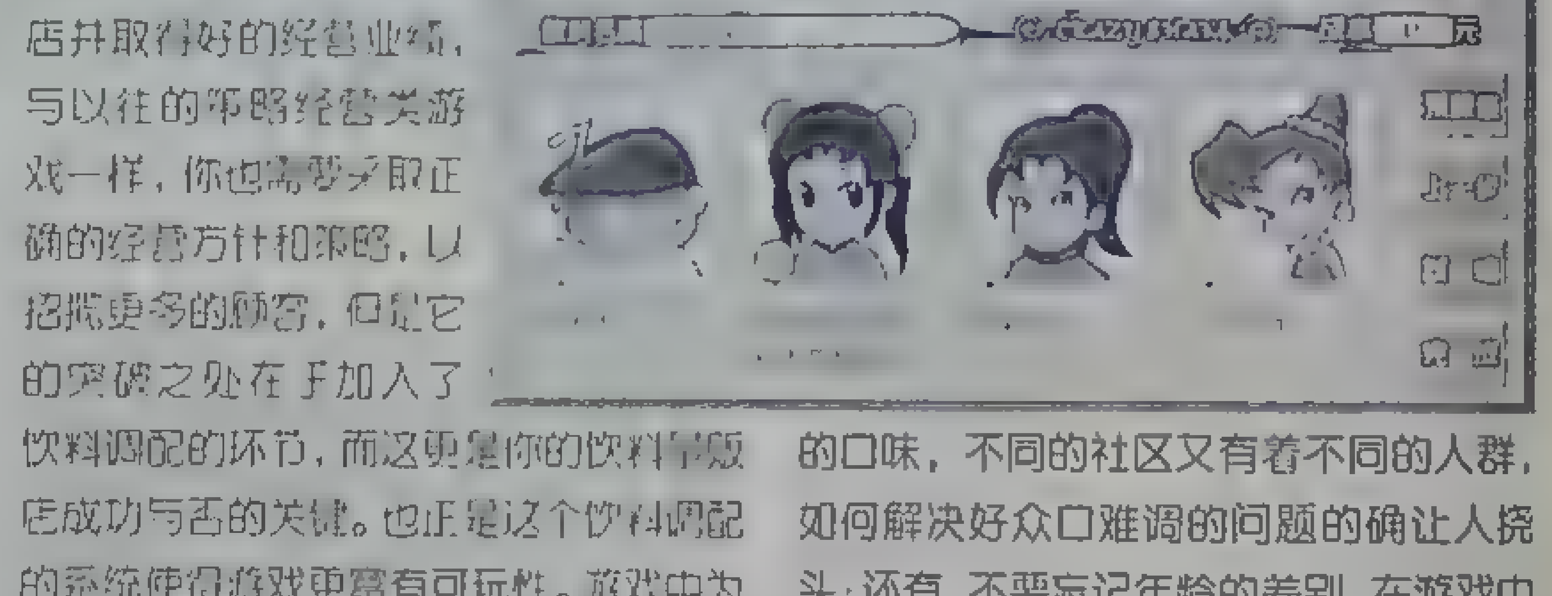
原来快乐可以这样——

疯狂摇摇杯

文/Wilbur　编辑/游骑兵

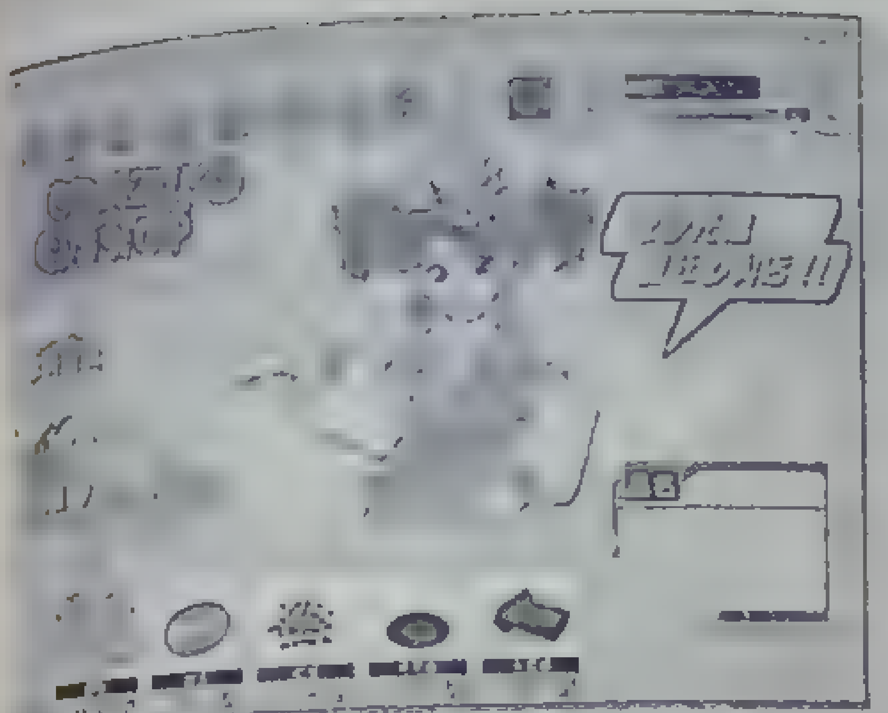
随着电脑的普及，电脑游戏逐渐成为了人们的好玩伴，游戏 funs 的队伍也壮大了起来。为了更好地服务玩家，电脑游戏的类型也是日益丰富，更有一种类型的游戏近期是新品迭出，那就是策略经营类游戏。眼看着《梦幻西餐厅》、《中华客栈》、《便利商店》等游戏的红火，大宇经过深思熟虑也推出了一款此类型的《疯狂摇摇杯》。借助大宇资讯本身在玩家心中的地位，加之大宇一贯奉行的精品原则，我们的目光不得不聚焦于这款游戏。首先可以肯定的是大宇资讯绝对不是那种喜欢"跟风"的公司，他们的游戏总有独到的地方，那么，这款《疯狂摇摇杯》的实力到底如何呢？笔者拿到这款游戏后，就迫不及待地尝试了一下，未曾想却陷入其中，乐不思蜀。此游戏着实有其引人之处，诸君且听我细细表来。

首先，一个好游戏的基础是什么，画面、操控、还是……？我想最重要的，也是最根本的应该说是创意。一个极富创造性的概念可以赋予一个游戏对玩家无限的吸引力，这是其它方面的表现所无法替代的。而《疯狂摇摇杯》正是基于一个全新的创意发展而来。这款游戏的主要内容是要经营一家饮料专卖店并取得好的经营业绩，与以往的策略经营类游戏一样，你也需要采取正确的经营方针和策略，以招揽更多的顾客，但是它的突破之处在于加入了饮料调配的环节，而这更是你的饮料专卖店成功与否的关键。也正是这个饮料调配的系统使得游戏更富有可玩性。游戏中为玩家准备了百余种用来调配饮料的原材料，可以调出万余种饮料，你的饮料专卖店出售的饮料都是你亲手调配出来的，也就是说你的调配工夫很大程度上决定着你的店铺的经营业绩，你的想象力尽可以在这里充分地发挥。



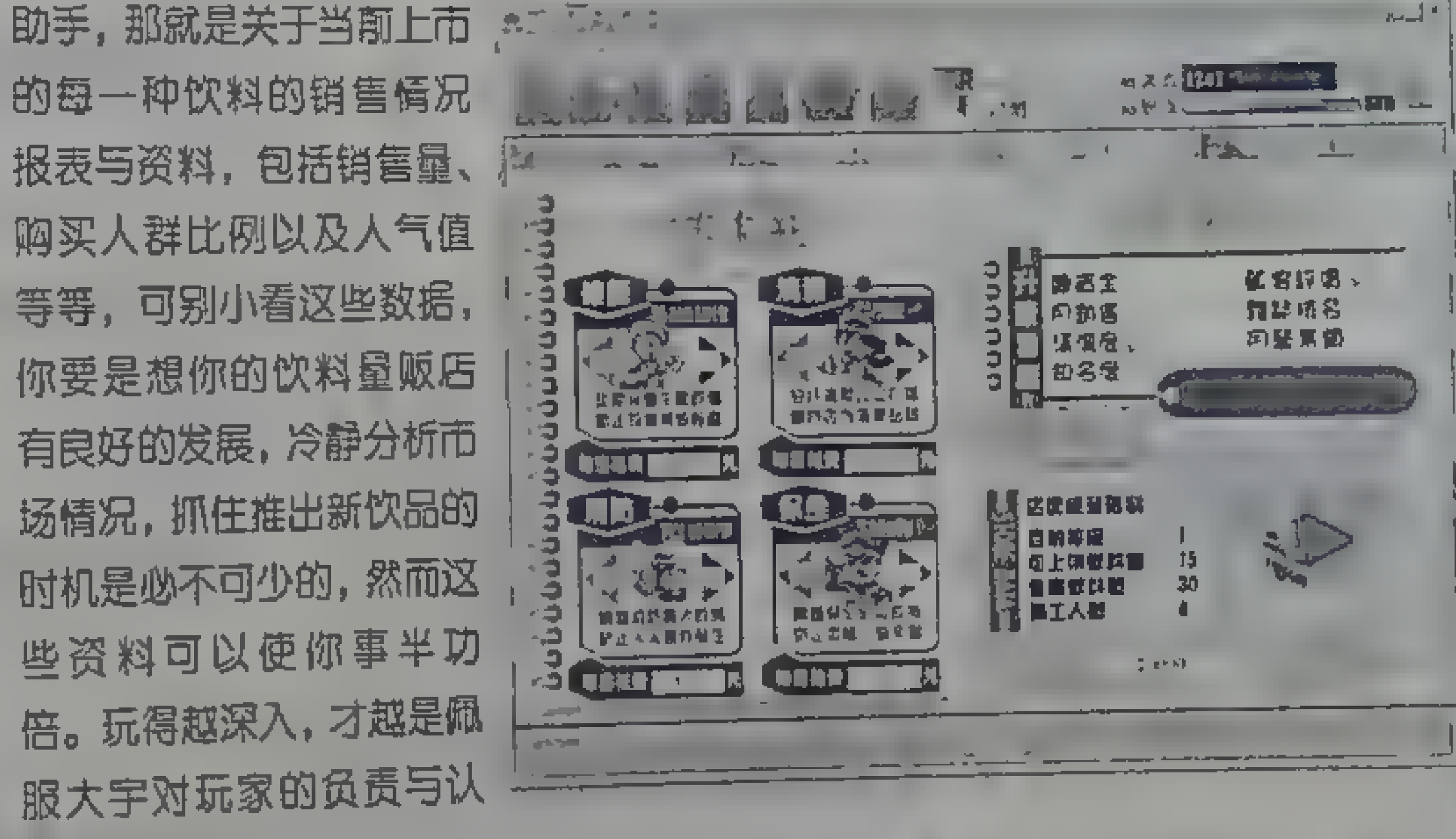
游戏中可以称为第二点创新的就是加入了 RPG 的升级系统，你可以培养出自己的"超级店员"！他们也是有经验值的呦。在玩这个游戏的过程中，我发现其中还有很多有趣、贴切的设定。季节的更迭意味着饮料的更迭，炎热的夏日你需要的是果汁类的清凉饮料，而冬天一杯香浓的咖啡或者奶茶则更能吸引顾客；不同的人群有着不同的口味，不同的社区又有着不同的人群，如何解决好众口难调的问题的确让人挠头；还有，不要忘记年龄的差别，在游戏中每个年龄段的人都有着自己喜好的口味。

做为一个好游戏，只有吸引人的创意是不够的，如何把这个创意表现得更出色呢，画面与音效是个有效的表现手段。这也是《疯狂摇摇杯》的另外一个亮点。大宇没有因为这是一款策略经营类游戏而降低他们在画面上一贯的高标准，游戏中人物与造型皆为 3D 多角度，配以 800×600 的超高画质，精致的 3D 建筑应和流畅活泼的人物动态，也正是因为大宇的精心制作，店中每一个顾客的心情都可以活灵活现地表现出来，很是可爱，笔者在游戏中就经常因为他们的表情而忍俊不止。因为是一款较为轻松的游戏，因而游戏中的人物全部采用 Q 版造型，夸张的卡通风格可以恰如其分地表现游戏主题。游戏还有搞笑的片头动画，也是游戏众多亮点中值得一提的，相信无论谁看到那些拟人化的水果们滑稽地跳进那只"疯狂摇摇杯"中，都会露出灿烂的笑容。



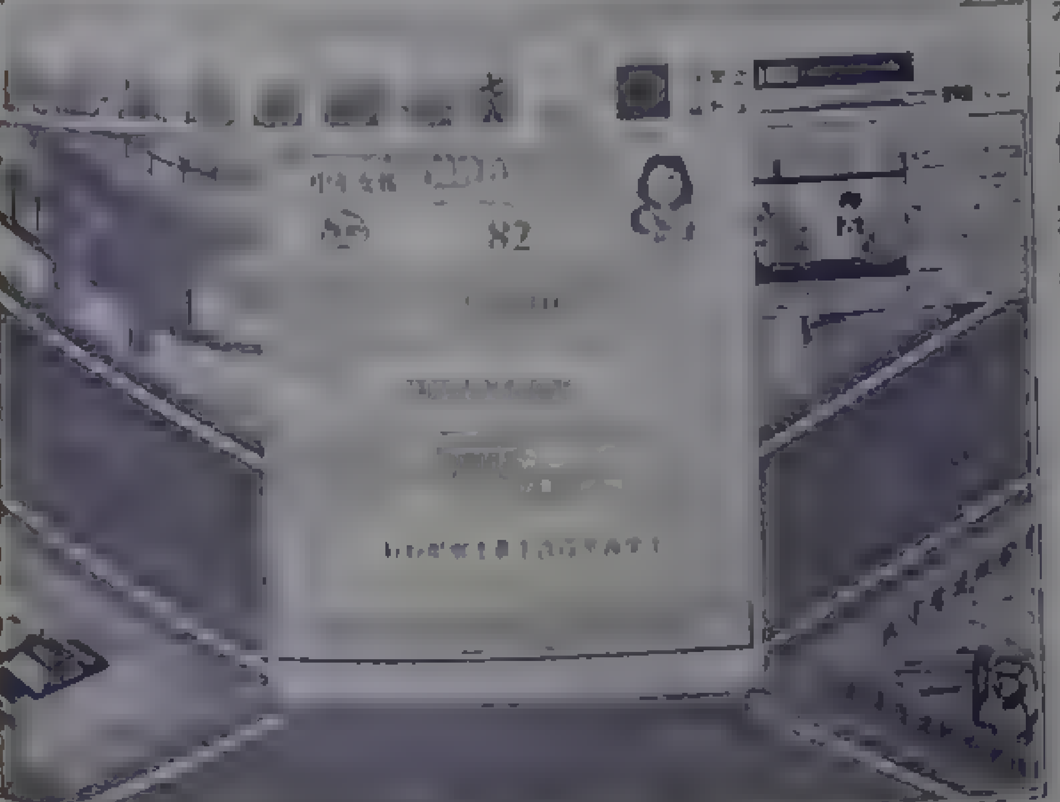
与画面配合起到烘托气氛作用的音效也尤为重要。游戏中你可以听到收银机发出的叮当声，也可以听到调配饮料时的"沙沙"声，再有优美的背景音乐紧密配合，可以说玩这个游戏很是一种享受。画面与音效进一步突出了游戏轻松、活泼、自然的主题，可谓是锦上添花。

除了上面我评说的内容外，还有一些方面也是格外重要的，那就是游戏的操控和游戏的具体内容设计。游戏是轻松的游戏，因而"一鼠走天下"的控制方式也是《疯狂摇摇杯》最适合不过的，大宇还特意为玩家设计了简单的命令菜单，所以不用费力就可以把你所想的转换为你要做的，玩家可以把更多的精力放在饮料的调配与店铺的经营上，而不必为发出指令而费力伤神。为了让玩家轻松地享受到调配饮料的乐趣，大宇把前文所提到的那百余种原材料分为了三大类，每一种原材料都有详尽的介绍，当你将鼠标移动到物品之上的时候，说明就会自动出现在屏幕的右上方，这样一来，玩家调配出超炫的"魔鬼饮料"就非难事了。要是你还是觉得对自己的手艺没有信心的话，没关系，大宇还有一套为你量身定做的意见反馈系统。也就是说，你调配的饮料上市前可以组织一次"名家品尝会"，不但有助于饮料的推出，更可以让你了解自己调配饮料时过于主观的地方，下次调配时就可以避免犯同样的错误，有了这个系统，不须多久，对于调配饮料你就可以得心应手了。我在游戏中还有一个有力的助手，那就是关于当前上市的每一种饮料的销售情况报表与资料，包括销售量、购买人群比例以及人气值等等，可别小看这些数据，你要是想你的饮料量贩店有良好的发展，冷静分析市场情况，抓住推出新饮品的时机是必不可少的，然而这些资料可以使你事半功倍。玩得越深入，才越是佩服大宇对玩家的负责与认真。



当然了，世界上是没有完美的东西的，古人云：缺憾也是一种美。的确，《疯狂摇摇杯》是一款出色的游戏，但是也有个别不足之处（我也是大宇的铁杆拥护者，别用西红柿砸我）。其一是没有能突出广告与宣传的强力作用，游戏中虽然独具匠心地设计了广告与宣传的饮料推销手段，但是在游戏里它们的作用没有得到充分体现，顾客们似乎对这一点也不太重视，其实这是个很好的 Idea，但是还欠些火候；其二是游戏对经营与饮料调配两部分平衡性的把握，给我的感觉是过于偏重饮料的调配，也许是大宇对自己独特的创意比较自信的缘故吧，如果能把经营的成分再加进一些，可能会更好一些。最后呢，就是竞争意识稍微欠缺，当然作为一款轻松的游戏，这样设计未尝不可，但是有人与玩家抢顾客，玩家的兴致也许会更高。

《疯狂摇摇杯》在同类游戏中因它的特点鲜明、制作精良，应该说是其中的佼佼者，而且是老少皆宜。它也许不会象《仙剑奇侠传》、《轩辕剑Ⅲ》那样成为"经典"，但是确实是大宇资讯在策略经营类游戏领域中漂亮的一个亮相，你一定会感觉到，原来快乐可以这样！■



图像表现	76	79
音乐音效	70	
操　控	80	
创　意	82	
故事线	85	

出品公司：大宇资讯
国内发行：[illegible]
发行版本：1 CD / WIN9X
类　型：策略经营　ST
最低配置：P166/32MB、450MB 硬盘 2速光驱
最佳配置：64MB 内存、声卡
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　制：鼠标
出品日期：2000.11

评分说明

综合评分

100:空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界

综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏

90+:优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地

综合评分：值得一玩的好游戏，如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明

80+:良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺陷

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的，这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那类游戏所必备的参考标准

70+:普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均、无聊时也可用作消遣；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别

60+:及格

单项评分：还好没有什么BUG，勉强可用

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

博德之门II安姆的威胁

文/Chance　编辑/东东

第二章(Chapter Ⅱ)

地图六:The Sewer Maze

概述:如果你在前一张地图(the Copper Coronet)已经成功解救了英勇的角斗士奴隶Hendak，那么他将请你通过地下水道去解救其他一些儿童。在本张地图将发生几场不算非常难的战斗，但其中一部分敌人会施放魔法，所以时常用[Q]键快速存盘，然后摸索出战斗的规律是相当有必要的。

地下水道这片区域，你主要需解决的问题是一个关于排水管道的谜题。完成这个小分支任务需要事先取得4件物品，它们分别在地图的(2)、(3)、(6)和(8)处。通过了本张地图后你将来到关押其他奴隶(儿童)的奴隶围栏(the slave stockade)，解救了那些可怜的孩子后，你也就完成了Hendak拜托你的任务。包括前一张地图、本张地图和下一张地图在内的这些区域，当你选择休息的时候，游戏会随机播放一些动画来演示你的梦境。在梦中，你会遇到Imoen，她将带你重游久违的烛堡，你会见到逝去的义父Grion、前代的大魔王——你的兄弟——撒尔维克。你还有机会在梦中遇到邪恶的法师Irenicus。他向你灌输所谓生命的意义。他告诉你，你并不了解自己所具有的力量。每一个生命降临到世间，意味着必然会对现有的时空有所影响。当生命的价值体现殆尽时，死亡就是不可避免的选择。而如果你想成为强者，就必须学会操控世间的其他生命，使之为自己服务。Irenicus说，如果你感兴趣，他愿意传授你更多这方面的东西。作为对你回绝他邀请的报复，他在梦中当着你的面“粉碎”了Imoen，而你也从中惊醒……当你完成了下一张地图，从奴隶围栏出来，回到贫民区的地面时，会遇到一个神秘的女人Valen。她告诉你，在港口区，有个对你甚为了解的女人在等待和你会面。她将告诉你许多感兴趣的东西，不过Valen建议你最好在天黑后再去港口区找那个神秘女人

1. 一群大地精在这里。这些被遗忘的国度里最低等的敌人应该无法阻挡你前进的脚步。

2. 这里你可以找到解决下水管道谜题所需要的第一个物品。你会在这里遇到Otyugh(曾经在Irenicus的地下城里交过手)和凝胶怪——很讨厌的一种东西，它使我队伍中的盗贼没办法用“背刺”技能，因为无法判断哪个方向是它的背面。在你结果了这些东西后，按“两次”下水道的井盖，可以得到“Vallah's hand”，拿好它。

3. 这里可以得到你需要的第二件物品。墙壁上挂着两具纠缠在一起的骷髅骨架，按两次可以得到“Lover's Ring”——情人指环。

4. 这里也有少量凝胶怪，从旁边的通道可以上至一个小花园。干掉里面的豺狼人能得到一些补充药剂。

5. 陷阱——讨厌透顶的陷阱，如果你的盗贼“检测陷阱”技能不高，最好存盘多来两次。

6. 这里有些Goblin，声称地下水道是它们的王国。去你的，杀！从其中一个妖怪巫师的身上得到“Shaman's Staff”——巫师之杖，这是你需要的第三件物品。

7. 一条巨大而恶心的食腐虫。别楞着，不杀它，你以为它是“小强”么？

8. 一个如同行尸走肉般的男人Quallo在这里。他在很久以前被人施了魔法关在此处，时间一长整个人都变得很古怪。你在这里需要做的就是使用强制攻击杀死他身边的那只宠物食腐虫。然后从食

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

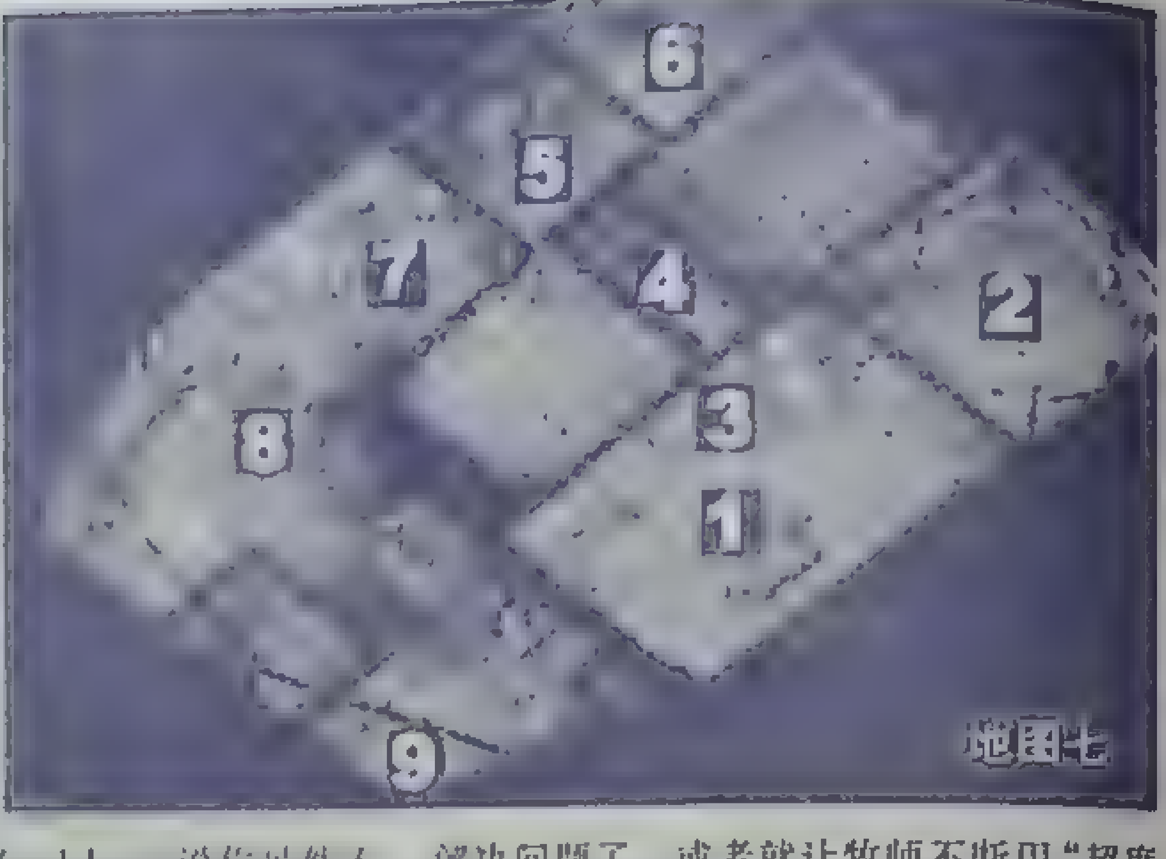
地图六

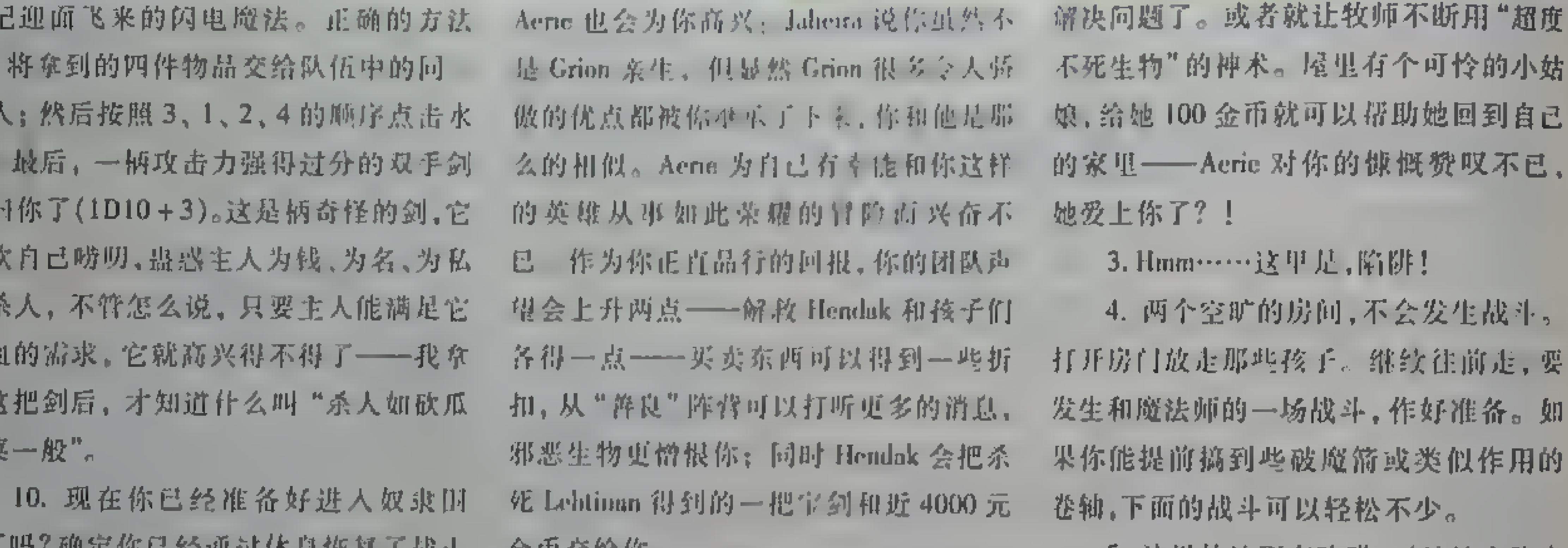
腐虫的尸体上拿到第四件物品a vial of blood——虫血。凑齐这四件东西后，你可以去地图的(9)处解决下水管道谜题，然后回到这里再次和Quallo谈话。从魔法中解脱出来的他会呆呆地离去——这样的生命真让人不知道说什么才好。

9. 这里有四个粗大的下水管道，从左至右我依次将其编号为1到4。你可以在每个水管身上点一下鼠标，阅读关于物品放置的提示——如果你点了两下，就意味着你要在水管里放置物品。万一你放错了东西，得到的就不是谜题的提示，而是一记迎面飞来的闪电魔法。正确的方法是，将拿到的四件物品交给队伍中的同一个人；然后按照3、1、2、4的顺序点击水管；最后，一柄攻击力强得过分的双手剑就归你了(1D10+3)。这是柄奇怪的剑，它喜欢自己嗜血，蛊惑主人为钱、为名、为私利杀人，不管怎么说，只要主人能满足它嗜血的需求，它就高兴得不得了——我拿到这把剑后，才知道什么叫"杀人如砍瓜切菜一般"。

10. 现在你已经准备好进入奴隶围栏了吗？确定你已经通过休息恢复了战士的体力，法师也记忆好了所需的魔法，牧师重新坚定了对医疗之神"米莎凯"的信念，那么你可以拾级而上了——前面一场恶战在等着你。

地图七:The Slave Stockade





概述：你有两个方法可以到达这里。一个是通过下水管道走过来，另一个是从贫民区直接从前门进来——需要一定的开锁技能。笔者建议你用前一种方法。这里要发生两场比较大的战斗。一些丧心病狂的奴隶贩子，把许多儿童的父母卖给斗兽场作角斗士或贩运到远方的城市。留下的这些"无用"儿童，或者被杀害，或者被喂了斗兽场的怪物。结束了这里的任务后，我建议你去Nalia的城堡，拯救她那些陷于怪物围困下的人民——Nalia现在应该是你队伍中的一员。当然，你也有可能接下了另一个赶往风矛城除害的任务——[illegible]比较合适[illegible]提醒[illegible]万金币，也[illegible]可[illegible]，解救了这里的孩子后，切记[illegible]去[illegible]Hendak交待结果，他会感谢你所做的一切——像个真正的骑士，为正义所做的贡献超过了Hendak期待的。Jheira和Aerie也会为你高兴；Jaheira说你虽然不是Grion亲生，但显然Grion很多令人骄傲的优点都被你继承了下来，你和他是那么的相似。Aerie为自己有幸能和你这样的英雄从事如此荣耀的冒险而兴奋不已。作为你正直品行的回报，你的团队声望会上升两点——解救Hendak和孩子们各得一点——买卖东西可以得到一些折扣，从"善良"阵营可以打听更多的消息，邪恶生物更憎恨你；同时Hendak会把杀死Lehtinan得到的一把宝剑和近4000元金币交给你。

1. 奴隶贩的头子Haegan船长在这里等你，你的小队刚从地下水道一出来，他就迫不及待地向你进攻。他对你导致Lehtinan的死深恨不已——断了买他奴隶的一个大财主。几个弓箭手和一名法师在旁边助恶。如果Anomen(就是那个牧师/战士双职业的中年大叔，他一心想成为伟大的骑士)在你的队伍中，让他施放"protection from normal missiles"。Nalia也有可能会这个法术，同时再用卷轴召唤些生物来帮助你。Haegan身上有些不错的装备，旁边的木箱里有数颗宝石。最后别忘了取得Haegan's Key。

2. 一打开这里的房门，两只Troll就会窜出来。这种不死生物曾在《冰风谷》让笔者大为头痛——死了片刻后会复活。你最好提前准备些Arrow of Fire/Acid。战斗时不要动用这些火箭，等Troll被打"死"后，照躺在地上的尸体射几箭就彻底解决问题了。或者就让牧师不断用"超度不死生物"的神术。屋里有个可怜的小姑娘，给她100金币就可以帮助她回到自己的家里——Aerie对你的慷慨赞叹不已，她爱上你了？！

3. Hmm……这里是，陷阱！

4. 两个空旷的房间，不会发生战斗。打开房门放走那些孩子。继续往前走，要发生和魔法师的一场战斗，作好准备。如果你能提前搞到些破魔箭或类似作用的卷轴，下面的战斗可以轻松不少。

5. 这里的地面有陷阱。(6)处会跑出两只蜥蜴人（蝾螈人也说不定）向你进攻。(7)处是讨厌的法师和几个弓箭手跟你捣乱。魔法师——他是你最大的敌人，挨着挨儿箭，你也得先把他干掉。如果当初你是从(9)处得前门杀到这里，小心(8)处台阶上有陷阱。

6. 两只蜥蜴人，屋里值得搜一搜。

7. 矮人魔法师和弓箭手。

8. 台阶上有陷阱。

9. 出到贫民区的门。检查陷阱后搜索书架。

地图八:Nalia's Castle

概述：如果你有足够的耐心和时间慢慢在Amn首都Athkatla那庞大的城市里周游，你会发现可以接受的任务实在是太多了。其至其中相当一部分分支情节是完全在Athkatla城里展开的，你根本不需要到野外去冒险。这些任务包括：返回马戏团帮助Aerie的[illegible]——[illegible] [illegible]旧时相好，正在Athkatla城的一家酒馆里进行舞台剧演出，一个邪恶的[illegible]不断破坏他们的生意；再比如帮助一位[illegible]去扫除占领他风矛山城堡的怪物；如果你恰好到Athkatla城外逛了一圈，有可能碰上一场野外抢劫，一位不幸遇害的旅者，请你把他送到Athkatla城港口区的朋友家……笔者目前打算在粗粗完成一遍《博德之门II》后，专门为第二章这些有趣的支线任务再玩一遍。但目前，我建议您先放下手边其他那些琐碎任务，同我一起来帮助Nalia恢复她旧日美丽城堡的和平，救出Nalia的父亲和子民——当然这可以得到一笔不菲的酬金，我的意思是说，那可是一大笔钱。这个任务如果一定要说有什么令人不喜欢的地方，那就是你将碰上的对手，是最让人讨厌的不死生物Troll。这些东西对于一般的物理攻击和普通附加点数攻击有免疫。虽然它会在你的进攻面前倒下片刻，但很快又会爬起来。比较有效的是用弓箭——Fire和Acid，后者魔法师类似的法术和卷轴也可以起到同样的效果。

为了顺利完成任务，得到那一大笔佣金，建议你不要过分吝啬，出发前往Nalia的城堡前，最好事先在Athkatla城的商店里多买一些弓箭，笔者建议大约200支左右就可以。进入城堡后，你还有机会不断拾拾到这些武器装备。这里简单向您介绍一下笔者目前的队伍组成（到这里为止，正常情况下，你的6人小队有机会换掉其中的3到4个人。所以根据喜好，你的队伍组成不必和笔者一样）：人类游侠Minsc和女精灵德鲁依/战士Jaheira是我小队的前锋，当初在贫民区下水道弄到的那把喜欢自言自语、絮絮叨叨的双手剑不妨给Minsc配上。人类牧师/战士Anomen跟在Minsc和Jaheira后面，他的医疗神术可以在战斗中补血，混战时他的战士身份又使其不算太面，而且他可以超度不死生物，对付Troll正合适。再下来，笔者创建的人物，男性半精灵游侠(弓箭手)和人类女盗贼/法师Nalia作队伍的后卫，这两个人物都可以使用弓箭进行远程攻击；当后面在城堡的巷道里和Troll相遇时，前面的3个肉垫挡住敌人的物理攻击，后卫的两个弓箭手就看准了一箭一箭地射吧。至于女精灵法师Aerie则是小队的"尾巴"，她跑到前面去很容易就会挂掉；而躲在后面，当混战开始时，她可以给队友施加防护魔法，或者来一记漂亮的"召唤三级邪恶生物"给敌人制造麻烦。偶尔你的箭射光了，Aerie的"火焰之刃"(Flame of Blade)可以替你解围。



1. Nalia城堡的Arat上尉设立的一个前哨营地。他和城堡中的其他人都不清楚Troll为什么会突然攻击这里。40多天前的突然袭击令城堡中的众人损失惨重，领主的女儿Nalia逃出去求救——找来你这队冒险者，而领主本人则在贴身护卫的保护下向城堡深处躲藏——但也已失去联系多日，至今生死不明。Arat上尉告诉你，Troll占领了城堡后，把前门的吊桥拉了上去。但当年Nalia还是个小姑娘的时候，常喜欢溜出城玩耍，因而在城堡倚靠的山壁上有道暗门可以通入城中。最后Arat送给你20支火箭。

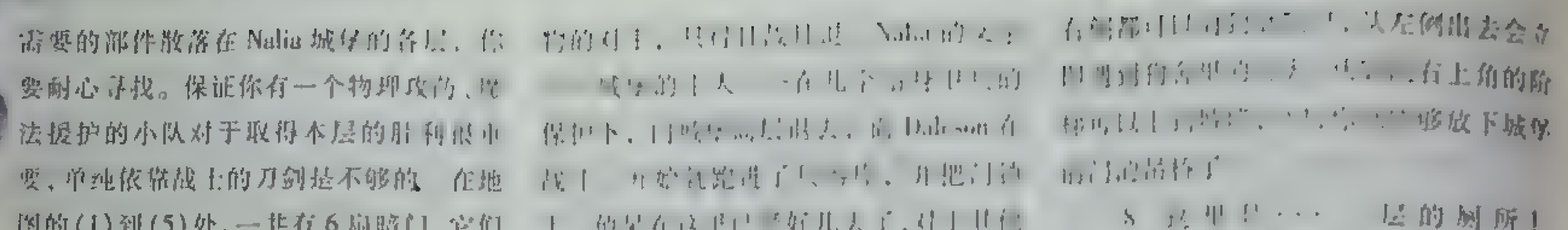
2. 暗门就在前哨营地偏北一些的位置。你只需指挥小队在那附近走走，他们会自动找到暗门并用特殊颜色标记出来。

3. Arat上尉会告诉你，如果你能进城后把前门的吊桥放下来，他会派人攻进去协助你。所以当你通过暗门，穿行于Nalia当初用于游戏的暗道来到城堡一层时，先不要着急往其他层探索，而要出到这里的广场（旁边是狗舍，小心被咬），绕行到前门的箭楼上。

4. 这里是放下前门吊桥的轮盘开关。扭动开关后，确定队伍准备充足后再下去——底下庭院里有几只Troll在等你。

地图九:Nalia's Castle 1st floor

概述：Nalia美丽的城堡里不见了往昔的欢乐气氛，这里到处都是隐约可闻的Troll那可怕的呼吸声。这张地图里的陷阱并不多，所以玩家在探索和战斗时需要顾忌的东西少一些。在本层，如果你想完全搜索地图，或者弄清楚整个城堡的结构，有时候需要走出到外面的庭院里绕上去。前庭的院落里有狗舍，里面的狗会向你进攻，作好准备。同样，要想打开城堡前门的吊桥，你也需要走到庭院里，再绕上城墙。游戏地图预先已经标记出了一些节点，原则上只要按照这些地点慢慢探索，那么这张地图不会让你感到太难过关。在彻底完成了拯救Nalia城堡的任务后，你有机会组合出一把属性上乘的连枷（没有打错字，不是链枷哦）。组合连枷所



需要的部件散落在 Nalia 城堡的各层，你要耐心寻找。保证你有一个物理攻击、魔法援护的小队对于取得本层的胜利很重要，单纯依靠战士的刀剑是不够的。在地图的(1)到(5)处，一共有6扇暗门，它们并不难找(不需要队伍中一定有矮人)，基本上只要队员沿墙壁多慢慢搜索，可以轻松地发现这些暗粉红色的门。如果你感到寻找这些门有困难，那么就让队伍中的盗贼(其实就是 Nalia 即可)打开"检测陷阱"的能力

1. 从城堡外山壁隐藏的暗门进来，你的队伍出现在这里。用开锁技巧打开门，向地图的(2)前进。

2. 房间里有两只 Troll，进来后要快速摆好阵型。战斗中注意保护好自己的魔法师。

3. 这是城堡一层的兵器库，可以从房间架子上拿到些还算可以的装备。房间里有个城堡的仆人 Daleson，他会和自己的少主 Nalia 展开一段冗长的对话：Troll 开始进攻后，抢先拉起了城堡前门的吊桥，使得驻扎在城外的守军无法进来援助。城堡内的卫兵们和 Troll 展开了殊死的战斗，奈何实在不是这些不死生背的[illegible]，只有[illegible] Nalia 的[illegible][illegible]城堡的主人[illegible]在几个[illegible]的保护下，[illegible]，在 Daleson 在战士[illegible]，并把门[illegible]。他呆在这里已经好几天了，对于[illegible]的情况也知之不多。Daleson 是个[illegible]的家伙，算不得什么勇士，但仍然要[illegible][illegible]和这小子[illegible]时的口气[illegible]最好[illegible]他的忠心还是要适当鼓励。[illegible]把他[illegible][illegible]你的团队[illegible]啰嗦够了，[illegible]房间里的下一扇隐藏门继续前进

4. 这里是城堡锻造武器装备的大铁炉，当你完成了 Nalia 城堡的任务，得到全部3个连枷的部件后，回到这里可以打造出你需要的兵器

5. 搜索房间中的狮子雕像，你可以得到连枷的第一个部件和一枚不错的戒指。然后，下面你需要到城堡一层的卧室，它在(2)和(3)之间

6. 这里有几只 Troll，你最好派盗贼或战士把它们引到外面的狭长走廊里干掉，房间的开阔地形会使你受到 Troll 的围攻。

7. 城堡一层通往前庭的门。左侧和右侧都[illegible]，从左侧出去会[illegible]图[illegible]，[illegible]右上角的阶梯可以[illegible]，[illegible]够放下城堡前门的吊桥了

8. 这里是[illegible]层的厕所！Hmm……记得搜索一下马桶，Faint!

9. 这里是厨房。在前庭杀死的四只狗，拿到此处[illegible]得到狗肉。这些狗肉在后面的第[illegible]层要用到

10. 楼梯间，从这里通向第二层。此处有一只 Troll

地图十：Nalia's Castle 2nd floor

概述：这一层的战斗难度要明显高过前一层。本张地图(10)处的房间里面有几只泥人怪，这里的战斗比较考验你队伍的整体实力。这一层很重要的一个物品，是你要首先到地图(2)处的靠墙格架上拿到一把钥匙(the Keep Key)，否则本层很多重要的门是无法打开的，另外还有连枷的一个组件。连枷的另一个组件在泥人怪守卫的房间中，现在不必着急去取。这一层也大约有5到6扇隐藏的暗门，请仔细搜索

1. 从一层上来后，队伍出现在这里。此处有一场小小的遭遇战。

2. 这里是城堡的小图书室，会遇到一些 Troll 和 Yuan－Ti 魔法师，需要小心应付。敌人的法师会施展精神控制魔法，所以你最后事先为队员准备些具有魔法抗力的卷轴或祝福，破除魔法的武器和咒语也要预备好。战斗结束后，记得务必要从书架格板上取得钥匙，然后原路返回，继续向(3)前进。

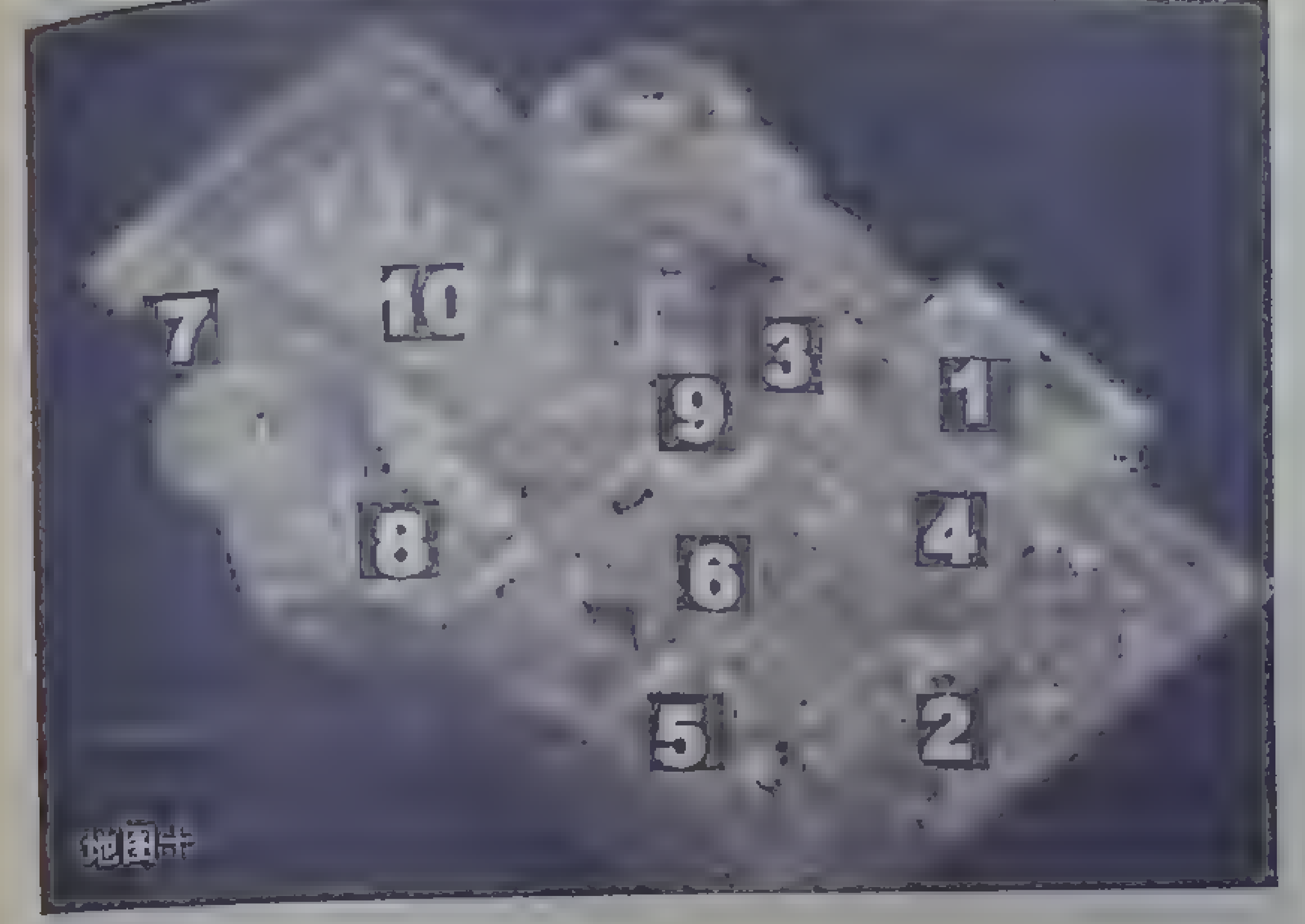
3. 房间中的壁炉有些值得搜索的宝物，不过要小心陷阱。你需要发现隐藏的暗门并进入走廊(4)

4. 走廊的尽头是另一扇暗门。

5. 小房间里是一次颇为激烈的战斗，小心附近有陷阱。

6. Glacius 是 Nalia 父王的贴身卫兵——至少曾经是。这家伙在 Troll 人侵城堡后竟然叛变了主人。你的小队的到来让





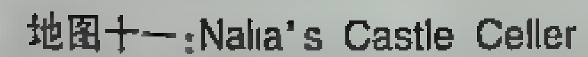
他感到有些意外，他嘴里甚至还喊着：为了我神圣的新主之荣耀而战！话音未落，他就发现情况不对了。干掉这个忘恩负义的家伙应该不是太困难。从他的尸体上得到连枷的组件。

7. 原路返回，沿着本层的长廊走到这里。

8. Delcia 夫人的房间——她是 Nalia 的亲戚(抱歉，笔者玩的太急，这里没看仔细人物间的关系)，一个粗鲁而自负的女人。你的小队进入房间时，她正要破口大骂；以为自己终于被 Troll 发现了。你只需要让 Nalia 和她谈谈——关于城堡过去一段时间的状况和 Nalia 父亲的一些消息。然后你要带领小队进入 Delcia 夫人身后的隐藏暗门。

9. 这里的小走廊有两道暗门，把你领向楼梯间和地下酒窖。在继续探索下去，你就会遇到本次任务的首脑 Troll 王了

10. OK、正点的东西要登场了。房间里有大约4到5只呆立不动的泥人怪(Golems)。你不必紧张，它们一时半会不会进攻。先存盘，然后象笔者在前面某些地点介绍过的那样，用屏幕下方的强制攻击按钮来进攻这些家伙。不要让你的队员同时向多个泥人怪攻击，最好先把中间那个大块头干掉。消灭所有的泥人怪后，房间尽头的三个雕像里有些宝物值得搜索，同时你会在那里发现最后一个连枷的组件。在这部分，你也可以采用一些比较无赖的方法：首先，不要急于来这里，而是先到其他层完成整个 Nalia 城堡的任务——消灭 Troll 王；返回这后，队伍中的其他人全部退到通往一层的楼梯间等待；行动力最高的队员外事先喝下速度之油(Oil of Speed)，或者由魔法师给他施加个加速术(Haste)；打开(10)处的门冲进去。不必惊动这些无生命的泥人怪，在你取得房间尽头三座雕像中的宝物前它们不会进攻；打开第一个雕像，按屏幕左下角的[暂停]按钮，拿到宝物后，恢复游戏进行；一个泥人怪苏醒过来，正准备开始进攻，你马上开启第二个雕像，再按[暂停]……如此反复，拿全宝物后，火速沿走廊冲到楼梯间和其他队员会合，然后下到一楼，再接下来，会有少数一两个泥人怪追到楼下，对付起来就容易多了。



地图十一：Nalia's Castle Celler

概述：本张地图将结束你来 Nalia 城堡的主要任务——干掉 Troll 王。如果你在一层的前庭杀掉了那些狗并在厨房烹煮出了狗肉，它们在这层将会有些用处——没得到也无妨，不影响你的完成任务。

1. 本层的人口。这里的宝箱可以得到护身符"Shield Amulet"，不过要小心陷阱.

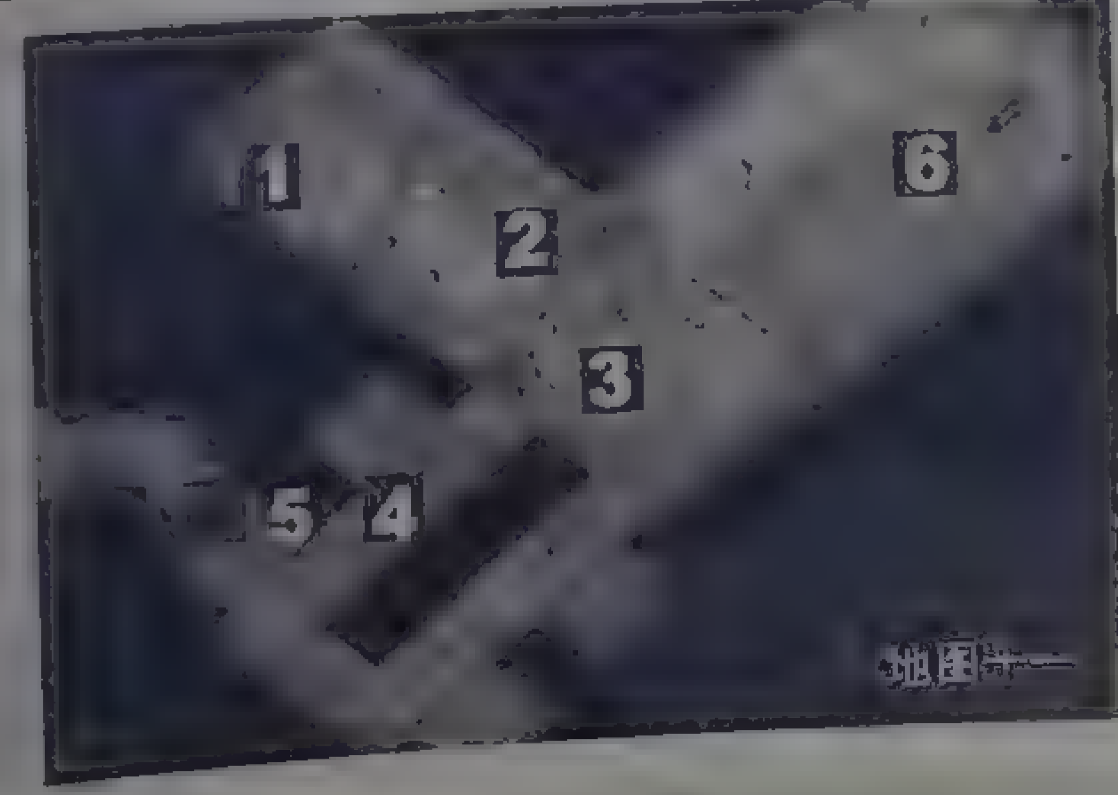
2. 几只 Trolls 在这里"等死"。

3. 这里有几只 Umber Hulk，它们的混乱术很讨厌，会导致你的队员自相残杀；还是速战速决的好。

4. 这里也有少量怪物。

5. 这里是 Umber Hulk 的饲养室。如果你带着那些狗肉，可以用它把 Umber Hulk 吸引到这里——就不必那么辛苦地战斗了。让 Minsc 或者队伍里的盗贼带上狗肉，施展"Hide in Shadows"的技能，躲过路上的怪物，来到这里。点击地上的"高亮区域"，把狗肉放进去(里面有两具狗的骨架)。然后要迅速让送肉的队员再次躲入暗影中——Umber Hulk 们会马上赶来。

6. Torgal——Troll 王，Nalia 城堡最后的敌人，手下有一帮身形格外巨大的 Troll (Giant Troll)。建议你在(3)处摆好队形后，派行动力最高的队员把 Torgal 引诱到这里消灭。魔法师最好召唤些生物来助战，这对于降低和 Torgal 战斗的难度很有帮助。房间尽头的雕像下，Nalia 找到了父



[illegible]的遗体。房间中有些值得[illegible]的[illegible]。带领你的小队返回到城堡前的庭院，Nalia会和你展开一段漫长的对话——小心选择。这些对话将决定Nalia是否继续留在你的队伍中。希望她留在队伍里，你就[illegible]着Nalia的意思说，反正她父亲也故去了，留在这里睹物思人，不如外出冒险增长阅历；不想留下她，你就说虽然她父亲死了，但这里的城堡和她的人民仍然需要一个领袖，Nalia不可以放弃自己的责任——反正怎么说，都是你有道理！最后你会得到本次任务的佣金，10693金币（根据完成情况不同，可能数值略有变化）。即使你在接受此任务前一文不名，在完成这个任务并返回Athkatla后，卖掉一路得到的宝石和换下的老旧装备，也基本可以凑齐和Bayle交易需要的1万5千金币了。另外，如果你创造的任务是个战士（Fighter），Nalia还有可能邀请你来掌管这座城堡——当然应该毫不犹豫地答应下来。现在，如果你没有其他的特殊要求，那么就可以返回Athkatla的贫民区，找到Gaelan Bayle，你会发现当初2万元的价格已经降低到了1万5千，然后第二章也就到此结束了。接下来，你的冒险将在码头港口区（the Dock's District）展开，终于可以面对神秘的影贼了。

笔者所写的攻略，大约只涉及第二章所有可展开的任务中十之四五，如果你队伍的战斗力和魔法防护能力够强，不妨也接下风矛山城堡的任务——那里的敌人主要是吸血鬼，其魔法包括封锁术在内，整体难度比Nalia的城堡要高不少。稍有不注意，你的队员非死即伤，但很长经验值。风矛山城堡的任务，奇妙之处在于：你可以见到"龙"——没错，不是那种以前碰到过的会吐些冰球、火球的小龙，而是一只真正的、令人敬畏的龙。龙和你的养父Grion颇有渊源，而且他也知道你是地狱魔王Bhaal的孩子，至于你们之间的详细对话，有兴趣的玩家自己慢慢品味吧。如果你顺利完成了风矛山的任务，那么你会发现在这个过程中[illegible]了。另外，接[illegible]任务，还可以[illegible]成在Irenicus地下城[illegible]的任务——把[illegible]，[illegible]出自己的子民，你可以得到[illegible]。在你从Athkatala到Nalia城堡[illegible]，[illegible]过Athkatala的城门区，那里有个人[illegible]去他的领地消灭怪物——[illegible]在Nalia城堡和Windspear风矛山城堡之间[illegible]城门区有间小酒馆，里面[illegible]层的暗门内是个Lich（死灵召唤师——可能翻译的不对），这是个非常难搞的家伙，魔法异常强大，但消灭他所得的装备很不错。无论如何你应该记住，第二章唯一的目的就是攒钱，所以这些分支任务应该根据具体情况而决定是否去完成

第三章(Chapter Ⅲ)

地图十二：The Dock's District

概述：当你将完成支线任务挣到的1万5千金币交给影贼的接头人——贫民区的Bayle，Athkatla城的码头区（the Dock's District）就是你的下一个冒险地点。游戏已经预先为你标出了一些发生剧情的地点，我只挑选其中主要的几个地方[illegible]。[illegible]影贼公会的[illegible]，[illegible]的[illegible]，我不[illegible]影贼公会内部。[illegible]由那里进入[illegible]（另有详细地图）公会二楼，可以遇到Renal Bloodscalp——影贼的一个重要人物，他会请你完成一些"小任务"。在[illegible]区地图左上角，你会碰到一位劝你入教的牧师，你不需要入教，但也不必因此开罪他而大战一场，所以小心你回应他邀请入教的语句（选第三句）。在本张地图的中间位置——城区高地向低地过度的石阶——有一间建筑在地下的小酒馆Sea's Bounty Inn。如果你带着小队进入其中，会碰到一位邪恶的法师，他是Jaheira的夙敌——多年前他做"好事"时，曾被Jaheira和Kuhlid夫妇揭破过。一番唇枪舌剑的对骂后，Jaheir还没来得及动手，对方就先施放了一个诅咒术，然后逃跑了。你需要尽快带着队员抓到这个法师，否则Jaheira会在诅咒术的作用下不断受伤——这是个分支任务，所以如果你急于发展剧情就先放过这个片段。

1. 这里是进入影贼公会的另一个入口（前门在本张地图西北方，游戏已预先为您标记出来了）。你需要事先和在这里的[illegible]Aran[illegible]，[illegible]从这里可以直接进入影贼公会[illegible]的"[illegible]"地下城（另有一张详细的地图）。不过笔者建议您首次和影贼公会打交道，最好还是走前门。



2. 和Aran谈过话后，他会要求先完成三个任务，然后才才能满足你的要求。第一个任务是和影贼公会商船队的女队长Mook碰面。Mook只在晚上出现于码头附近，这个情节发生在你的游戏时钟指向晚上9点至10点间。

3. 你和Mook碰面后，她会把你带到这里。游戏运行一段动画，你正与她交谈，突然出现吸血鬼Lassal杀死了Mook。如果你在第二章曾完成了风矛山城堡的任务，应该知道和吸血鬼战斗要尽量使用召唤术等魔法攻击，切忌贴身肉搏。将Lassal打败后回去Aran报告一切经过。

4. 虽然和主线剧情无关，但铁匠Cromwell可以为你打造一把不错的武器。让他看看你冒险至今都得到了些什么，他会择脊而制。

5. 影贼公会正门入口有个叫Bloodscalp的家伙。如果你创建的人物是一名盗贼会得到一些额外的情报。

● 本地图的额外分支情节：Jaheria与Harper教派

分支1：笔者在赶赴Nalia的城堡消扫Troll的路上，当队伍在大地图上移动时，遇到一队Thugs攻击Renfield，他是一名旅人。出手结束这场战斗，但Renfield却已经中了毒。他请求你把带他到朋友Rylock那里。Rylock在就在本张地图（Dock区）最左下角的情节点（游戏中的地图上标出了这个位置）。你把Renfield的身体带到码头区西南方的Harpers的总部（Harper Base），在门口就会遇到Rylock，将他交给Rylock后得到14550经验和125金（这个数字可能会不同，估计依据你完成任务所花的时间和其他一些因素而变化，前面的数字是国外BG2论坛上张贴的，笔者得到的是8000点经验值和1500金币）。

分支2：完成前一个任务后，队伍会遇到Xzar。他要求你从Harpers总部打探他朋友Montaron的下落。答应他以后再去找Rylock谈话。Rylock不答应你进入Haper Base。作为放行的条件，你需要为Rylock除掉名叫Prebek的法师。Prebek的房子本地区的上部。杀死他后回来找Rylock，得到14500点经验并被允许进入Harper Base。在房间里与Berinvar谈话，了解到每个Harper教派的成员都有识别身份用的项链。搜索房间内的桌子可以找到一条这样的项链（笔者这一段内容是后补上来的，所以没有准备详细的截图，诸公自己仔细找找吧）。有了识别身份的项链后上楼到第二层。这里有几名守卫，由于有项链，所以你不会受到攻击。和守卫谈话，得知Montaron没有死，但已经不是"人"——右边楼梯上笼子里的小鸟。出门将小鸟交给Xzar得到2万点经验值。Xzar将小鸟变回人形，那家伙却是一名刺客，反而杀死了Xzar，又是一个阴谋！

分支3：结束分支2后，Jaheria被名叫Meronia的教派成员通知，请她回Harper Base一趟。再次进入教派的总部，这些人为了主角身上得自"谋杀之王"的隐秘力量而欲囚禁你，为首的是个叫Galvarey的家伙。与他开战，结束后可以得到不错的装备。

分支4：这个任务是随机发生的，所以如果你没有遇到不必奇怪。Dermin也是Harper的一员，受命追杀Jaheria——曾经是该教派的成员，但后者不愿意和他刀兵相见，在申明自己的立场后，Dermin离去。稍后，Dermin会再次出现，并说如果Jaheria不跟他回去只有死路一条。Jaheria突然答应仔细考虑。队伍休息时，Jaheria突然离开了，很快有人送纸条说她回到了Harper Hold，希望你不要再去找她。回Harper Hold，消灭佣兵之后会在楼上找到Jaheria，她对你能来这里非常高兴。Jaheria感觉Harpers内部出了什么问题，守卫的Spectral Harpists士兵也不见踪影。Jaheria回到队伍中，在下楼时你们会遇到其他一些佣兵——攻击力比普通敌人为高。这个分支情节发生后两个星期（游戏内的时间系统），Dermin又带人来追赶你的队伍，这次必须要做个了断了。杀死Dermin后，Jaheria内心非常矛盾不安。此后的80~90天左右，Terminsel出现，他告诉Jaheria，人有时总要作出某些痛苦但正确的选择。他送给Jaheria一条项链，如果主角和Jaheria已经存在恋爱关系，并且团队声望大于10（这个要求不高，除非你一直选择邪恶阵营）可以得到额外的10万点经验值奖励（笔者没拿到，因为我正和Aerie沉浸在爱河里，烈咽）。

分支5：当队伍进入码头区的Sea's Bounty Inn，你将遇到Baron Ployer法师，他为了报以前的仇而对Jaheria下了诅咒，然后马上用传送术逃跑。要解决这个麻烦，你可以有几种不同的选择：

直接搜索Baron Ployer在Slums贫民区的住所，情节点的标记是Derelict House。杀死他后得到Jaheria的头发，找一间旅店连续住宿24小时（睡3次，一次是8小时）就可以解除诅咒；

到Goverment市政区，去Council找Corneil谈话。了解一些剧情背景后出门找Terrece，Terrece是3个诅咒Jaheria的魔法师之一，他答应你肯付1千金币，他就退出整件事情。如果你设定的主角智力属性高于14点，还可以和这小子讨价还价，最后出2千金币雇用他们反过去杀死Baron Ployer；

和Slums区Copper Coronet的Bernard谈话（你曾经帮助过他）。他告诉你，Belgrade死了，死因和Jaheria受的诅咒很相似，尸体最后在Slums东部发现的。找到尸体后去Baron Ployer的家杀死他，后面该怎么做上文已说过了。

地图十三：The Shadow Thief hidden level

概述：在这张地图上没有太多重要的事情可做，你的主线任务就是找到位于(3)处的影贼首领Aran，并完成他教给你的3个任务。你可能会在地图的(2)处遇

到一次小小的麻烦，有人想找你"练练"，如果接受他的挑战，你会在(5)面对又一次的竞技场较量，其实应该说是一次训练更合适。如果那个象日本忍者一样的"游侠/赏金猎人"Yoshimo还在你的队伍中，那么会另有些有意思的小情节发生，您自己看吧

1. 从影贼公会一层的暗门进入隐藏区域，你的队伍出现在这里。

2. 影贼公会隐藏区域的出口，外面是码头区的东南角

3. Aran Linvail——影贼公会的首领，吃掉你1万5千金币的男人。虽然他看上去不是个可以信赖的家伙，但对于目前急需帮助去寻找Imoen的你来说，又不得不完成他交给你的任务。和他交谈完，Aran会送给你两件装备：具有魔法附加属性的戒指和项链(真不愧是贼头，身上总带着这种东西)。你和他谈起关于已经付出的佣金问题，他承认得到了你的钱，但要想让他帮助你，必须再替他完成3个任务——他的人都太被对方所熟悉，需要一些新面孔来完成这些任务。第一个任务去码头区停船的位置约见一位互助会的成员Mook，位置在游戏中的地图上已经标了出来——最下面的一个情节点。第二个任务是到大桥区(the Bridge District)的"五瓶酒"酒店(the Five Flagon's Inn)除掉几个影贼公会的叛徒——他们加入了影贼对立面的某个互助会。完成任务后回来向Aran报告。他交给你的第三个任务比较庞笔。整个任务着在墓地区(the Graveyard District)展开——墓是你下一段游戏主要情节的发生地点。你要消灭并铲除一个令人害怕的吸血鬼做战了。别忘了带上Aran给你的木桩，把它插入吸血鬼的心脏才能真正杀死这些妖怪

4. 训练房

5. 训练房

6. 刑讯室

7. 牢房

地图十四：The Graveyard District

概述：很值得慢慢玩赏的一张地图，在这个区域你可以得到不少上佳的装备和补给——通过战斗和搜索。另外本区域也有很多富于趣味性的分支任务等待你来完成。你的主线任务是要进入地下墓穴——它有两个出入口标记在地图的(2)处，并杀死里面的吸血鬼。你首先会遇到不少硕大的蜘蛛，所以确定你的队伍准备了充足的抗毒药剂(Antidotes)。另外，吸血鬼在《博德之门II》中是一种很可怕的怪物，他们的魔法相当令人头痛，更讨厌的是这些怪物常3、4个一起出现。多准备些恢复生命和法力的卷轴可以帮助你尽可能地顺利完成本关。如果你的队员不幸中了吸血鬼的阴招而无法解除，可以去贫民区(the Slums district)的神



[illegible]。在你进入地下墓穴开始[illegible]，有必要先去(1)处的时空储藏室"搜刮"一番——里面有些装备和其他东西，不过以你现在的级别，这不会是什么难事。在地图的(3)、(4)和(5)处有些小的分支任务，主要通过交谈来引发，是否去完成就看你的兴趣了

1. 墓地区的时空储藏室

2. 吸血鬼地下墓穴的入口

3. 当你到达这里时，一个看上去有些神经质的神秘家伙上来搭话。他自称名叫Nevin，恳求你的帮助。他说自己被一个还魂尸所控制困扰，搞得他不得安宁。当还魂尸向你进攻时只管杀死他就完成任务了

4. 当你到达这里时，附近的几座墓穴有些奇怪的现象发生。在墓穴上敲一敲，一个家伙"跳"了出来。他居然是在死之前就被别人埋葬了，帮他找出该为此事负责的人，如果你愿意的话。你需要找到墓穴区的管理员，交谈中他会和你谈到关于一件红色外衣的话题……我没完成这个任务，实在没什么意思，和主线无关。

5. 一个小男孩的灵魂在这里出现。他请你帮他找回心爱的玩具熊。如果你是按笔者的攻略在进行游戏，那么玩具熊现在就应该在你身上——从贫民区the Copper Coronet楼上的矮人身上得到的。

(未完待续)

新倚天屠龙记

文/亚联游戏·Diablo II 编辑/东东

基本操作篇

鼠标左键：决定行进方向，调查物品，与人交谈。

鼠标右键：取消前一回指令或叫出装备画面。

ENTER键：和右键相同。

当你要拾起地上的物品时，先以左键把物品拿起，再点一下右键，便可把方才之物品轻松地放入包裹之中，无须再将包裹打开，丢弃物品则是先将包裹内物品用鼠标左键点出，再将物品随鼠标移出包裹外，再点一下左键即可。另外，在行进间，只要你把鼠标点在你要想去的目的地，你所操控的人物自动会到达目的地，无须一直按着左键。

空格键：此键用来拾取地上的物品或道具，当物品被NPC或场景遮住，不好点选时，按下空格键物品即可浮在表面，方便点选。

另外帮人物吃药物加血时，要把药物用左键点起，移到装备框下方的人物肖像上再点下左键。

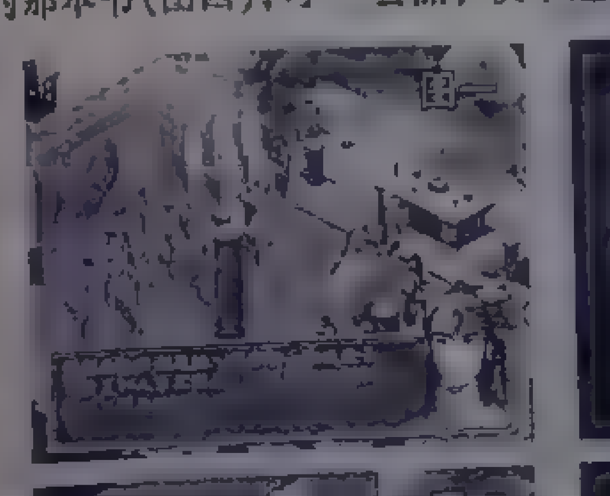
攻关流程篇

话说武当紫宵宫上，武林群豪向张翠山夫妇追问谢逊和屠龙刀的事(图一)。张翠山以为是自己妻子年轻时打伤三师哥，心灰意冷下自尽，殷素素也随即自杀。两人遗下年仅十岁，身中玄冥神掌的张无忌。无忌留在紫宵宫，张三丰每日用九阳神功为其疗伤。如此过了两年，张三丰觉得自已的功力只能续其命而不能将其治愈，于是决定与无忌两人下山去少林寺求医。

出了山门，张三丰会问无忌是否立即上路，最好选择要休息一会(第2个选择)，张三丰会带无忌四处走走，走回紫宵宫，四处用鼠标调查物品，本来估计会有所收获，但殿内一楼一无所有。从旁边的楼梯上楼上转到尽头，见到俞莲舟正在修一个打不开的箱子，可能是有好东东的，但既然打不开，只好留待日后再处理了(图二)。

出殿门下两层楼梯，差不多到大门前时向左拐(即画面的右边，本文方向以游戏中人物为标准)，通过走廊到一扇侧门，从侧门出去转左去武当后山(图三)，这时建议切换无忌出来操控。

武当后山的七侠居所，先进左手边第一间宋远桥房间，在中间供桌上得到两个桃仁，用无忌在宋远桥左手边的书架上点击中间一层中其中小的那本书(图四)，可以看到太极拳的第三式口诀。过去对面一排柜子后的一堆罐子中，调查一下右边数起第一个，拿走一罐醋。从那堆罐子附近有一个侧门进去(图五、这里进去有点难，试多几次就会成功)是一条走廊，左边可以见到的两个门是进不了的，从走廊近尽头处的右手边进去俞岱严房。同俞岱严交谈后得到一件猎户装，在俞右手边的一盆植物上调查一下得到一个燕窝(图六)，在俞岱严面对着的书架上调查中间位置，在黄色封面的书上点一下，看到太极拳第四式口诀(图七)，再点书架顶上的一罐卷轴(图八)，可以看到八卦图解。

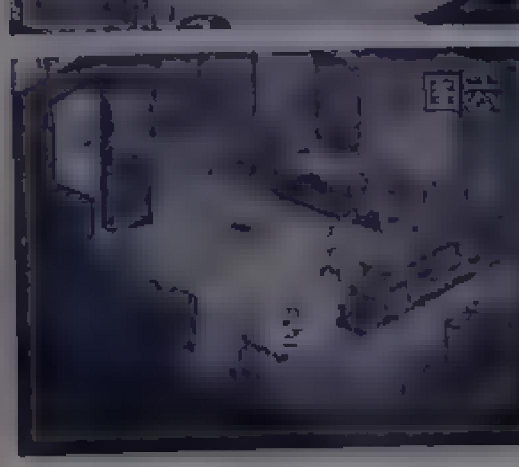






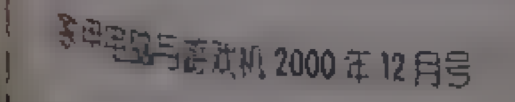






从俞岱严房按原路出来经大厅出室外，然后进画面正面的殷梨亭房(图九)，进去后在房子的上方(脸盘旁)的柜子中调查得到棉线(图十)，到殷梨亭面对着的书架，左上角的一罐卷轴调查，看到太极拳第一式口诀(图十一)，调查书架中间下面一层黑色封面的一堆书，看到太极拳第二式口诀(图十二)。

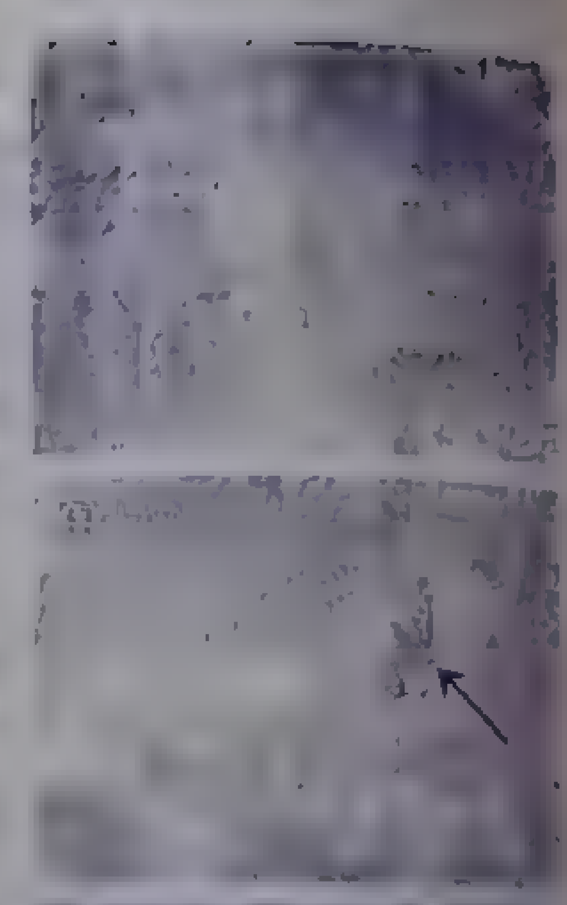
出来后，见到莫声谷，从他常走来走去的路口出去(图十三)，在上方山壁的脚下(图十四)处，拣到一个好东西——九环玄晶，快拿起来，装备于颈部，可以加气

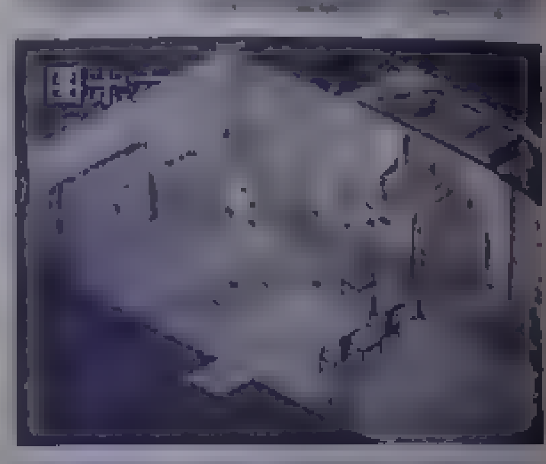


350 走到转左，见出标志(图十五)，上武当身后的张三丰房，在房子的左上角一个“道”字前的箱子里，得到截心丹、龟甲，在一字柜(图十六)，然后在右下边的书架上，上面数起第二排最右边的一格书中点一下，看到太极拳要领(图十七)。

没什么可以拿了，该是下山的时候了，按原路出来，在将要走出七侠居所时，张三丰觉得无忌对太极拳有兴趣，就给了一本太极拳谱(图十八，这一定要用张无忌看齐了一至四式太极诀和张三丰房中的太极拳要领以及俞岱岩房的八卦图解才会发生)。出了山门，下山去罢。

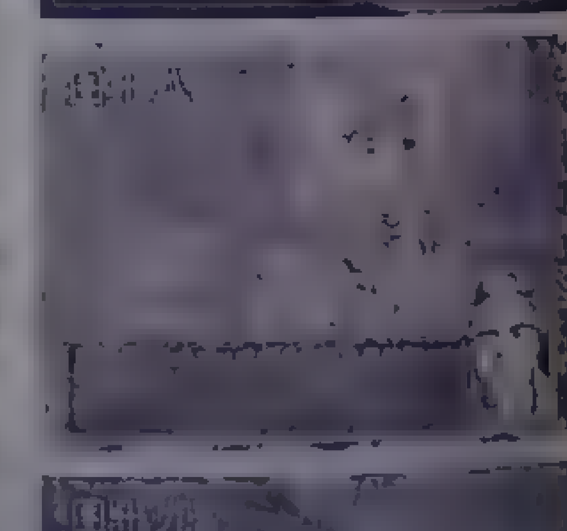
不日来到少林山脚下，近日这里不大太平，有盗寇出现，有本练功试身手的时候到了。随路上下来(图十九)，可见两个盗寇，虽然玩家完全可以绕过他们不与之发生冲突，但建议趁大宗师张三丰跟着，放胆与之一斗，攒点经验值。战斗中的操作：点击己方人物，有五个图标，从上面顺时针数分别是：攻击、道具、逃跑、招式，中间的为自动攻击(图二十)。两个盗寇好对付，选中间的自动攻击可让张三丰一招搞定一个。无忌的级数轻松升到三级并得到一些物品，沿路继续下行再走到画面最左方折向上走，向寺院样子旁的路上去(图二十一)，可以到达一亭子，这时几个和尚挡路不让进见主持，只好又打一架，这里若掌握好机会，可以把无忌升到六级，方法是先用张三丰的猛招攻击，再用无忌使招式打。和尚被打败后，终于叫来主持空闻大师。张三丰把来求学九阳神功的来意说明，对方不答允，两人只好下山了。



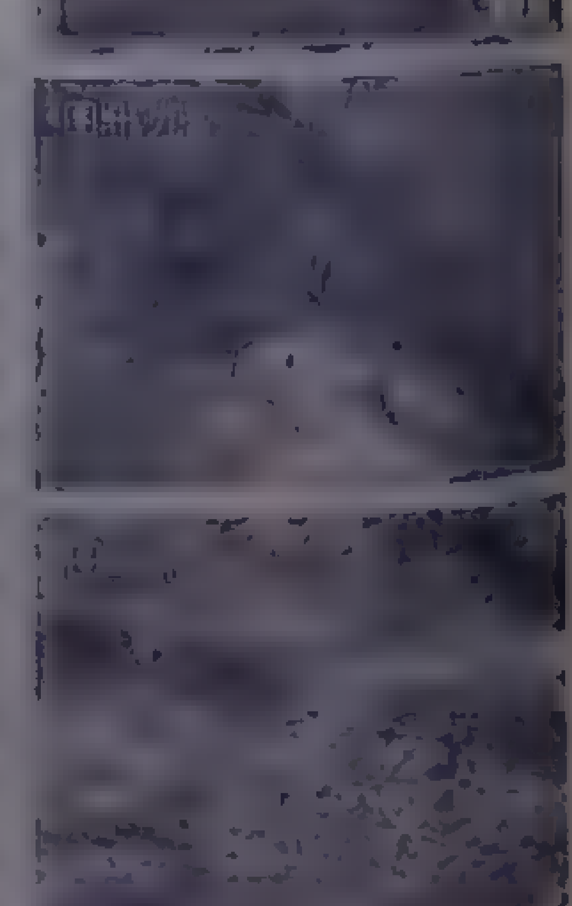


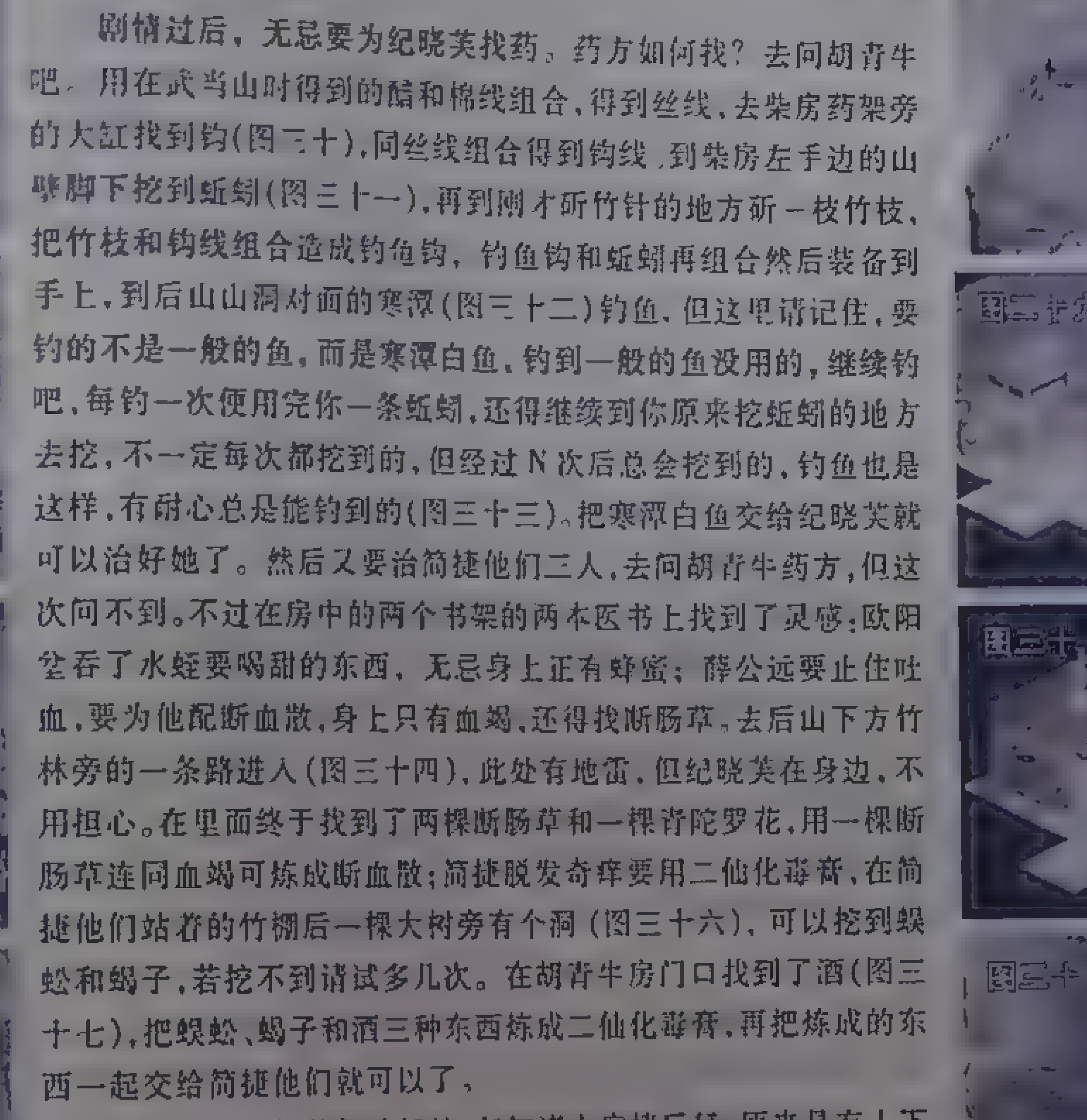


按原路下山，快要到江边时遇到一个小女孩和一个壮汉正逃跑过来，原来是几个鞑子兵追杀他们(图二十二)。张三丰和无忌见义勇为打败官兵(用张三丰一招可把他们全打死)，和壮汉交谈之下，得知他是明教常遇春，小女孩是他救的船家女叫周芷若。常遇春说要带无忌到胡青牛处治伤，张三丰把周芷若带回武当，无忌交付给常遇春。



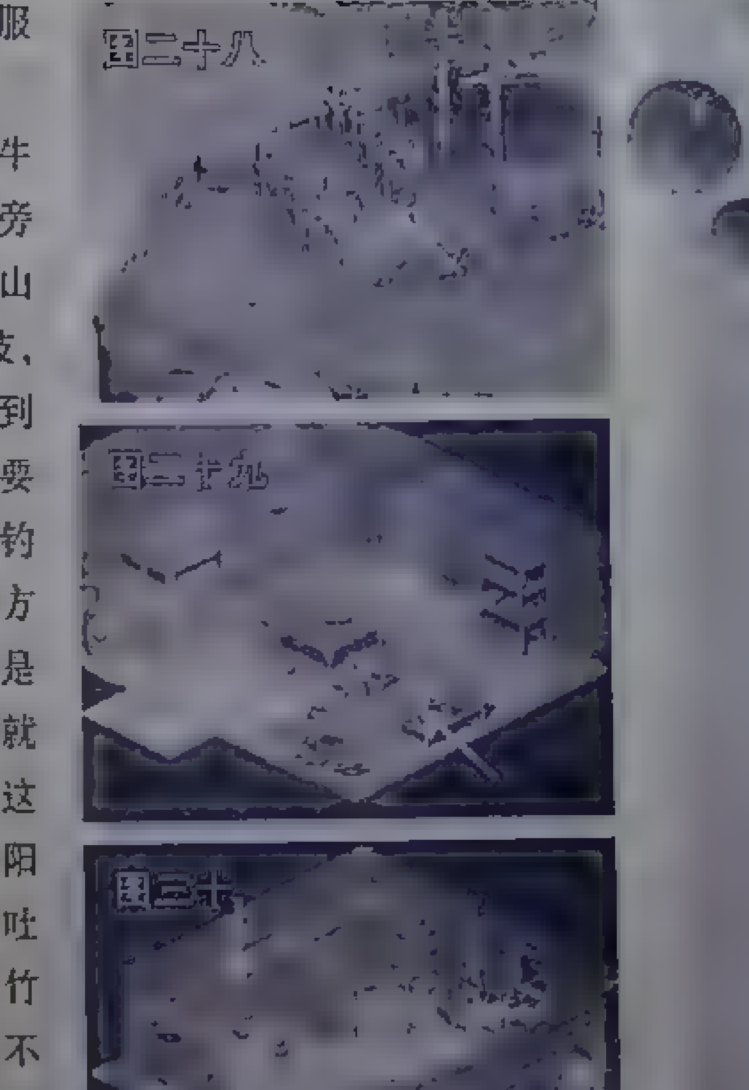
无忌跟常遇春到了蝴蝶谷胡青牛家，胡青牛不肯治明教以外的人，常遇春以不治自己的伤作条件，胡仍不应允，两人只好离开。出门时胡打晕了常，把无忌带回屋为他治伤。无忌醒来后胡青牛给他一本子午针灸经，房中有大量的药材可以拿到。出去门外，常遇春正躺在地上，上前和他交谈，决定为他找到疗伤之法(图二十三)。向上走到柴房(图二十四)，进去查看子午针灸经，知治常的伤要用烈火丹和镇风丸。在柴房各处调查，得到一些药物和其它物品，柴房小房间的柴刀和炼丹炉一定要拿(图二十五)。回到胡青牛处向他要了金针，出来为常遇春针灸。但不会用金针，弄得大出血，只好找竹针。从柴房旁的路(图二十六)通去后山，沿寒潭边直上见一山洞，山洞旁有几丛竹树(图二十七)，用在柴房带的柴刀把它砍下一根拿起，用右键叫出装备画面，把竹枝和柴刀放上物品组合区，可得到竹针，回去用竹针为常针灸。针灸后要帮他配药了，先把胡青牛房里和房间对面晒药的地方(图二十八)以及柴房内、柴房门口两个小罐的药品都拿了，然后去问胡青牛配药之方，胡只告知镇风丸配方。在他房间的小书架查看第一本书，不断地翻可以找到烈火丹的配方(图二十九)：把大蒜和鹿茸放入炼丹炉，得到烈火丹；把青蛇和防风放入得到镇风丸，最后把烈火丹





和镇风丸放入炼丹炉得到截心掌的解药。把解药拿去给常遇春服下，他就能起来了。

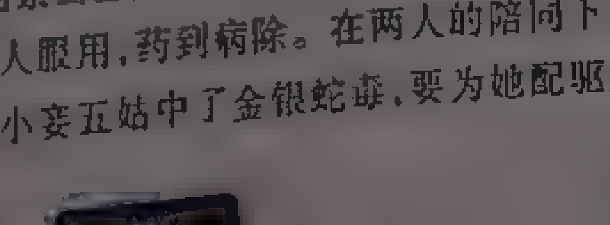
剧情过后，无忌要为纪晓芙找药。药方如何找？去问胡青牛吧。用在武当山时得到的鲭和棉线组合，得到丝线，去柴房药架旁的大缸找到钩(图三十)，同丝线组合得到钩线，到柴房左手边的山壁脚下挖到蚯蚓(图三十一)，再到刚才砍竹针的地方砍一枝竹枝，把竹枝和钩线组合造成钓鱼钩，钓鱼钩和蚯蚓再组合然后装备到手上，到后山山洞对面的寒潭(图三十二)钓鱼。但这里请记住，要钓的不是一般的鱼，而是寒潭白鱼，钓到一般的鱼没用的，继续钓吧，每钓一次便用完你一条蚯蚓，还得继续到你原来挖蚯蚓的地方去挖，不一定每次都挖到的，但经过N次后总会挖到的，钓鱼也是这样，有耐心总是能钓到的(图三十三)。把寒潭白鱼交给纪晓芙就可以治好她了。然后又要治简捷他们三人，去问胡青牛药方，但这次问不到。不过在房中的两个书架的两本医书上找到了灵感：欧阳全吞了水蛭要喝甜的东西，无忌身上正有蜂蜜；薛公远要止住吐血，要为他配断血散，身上只有血竭，还得找断肠草。去后山下方竹林旁的一条路进入(图三十四)，此处有地雷，但纪晓芙在身边，不用担心。在里面终于找到了两棵断肠草和一棵曼陀罗花，用一棵断肠草连同血竭可炼成断血散；简捷脱发奇痒要用二仙化毒膏，在简捷他们站着的竹棚后一棵大树旁有个洞(图三十六)，可以挖到蜈蚣和蝎子，若挖不到请试多几次。在胡青牛房门口找到了酒(图三十七)，把蜈蚣、蝎子和酒三种东西炼成二仙化毒膏，再把炼成的东西一起交给简捷他们就可以了。



原以为可以把他们治好的，怎知诸人病情反复，原来是有人下毒。把下毒的人打倒交给胡青牛，才知是其妻子王难姑。无忌又要为她配牛黄血竭丹了，出去门外，在简捷他们旁边晒药的两排筛子中可找到药材：左边的找到血竭，右边的找到牛黄(图三十八)，两种炼成牛黄血竭丹交给胡青牛救醒王难姑。后来胡要闹自杀，又得无忌去配药：牛黄血竭丹身上有，主要是找玄冰散和降龙散合成玉龙苏合散。查看小书架上的医药配方，得知玄冰散＝龟甲＋丹砂；降龙散＝龙骨＋鹿茸，这些药材身上都有(都是在胡青牛房、柴房、晒药的筛子几个地方找到的)，按方子配成降龙散和玄冰散后再把它们配成玉龙苏合散，将两种药交给王难姑。之后大家相互道别，无忌得到了一些很好的药材。



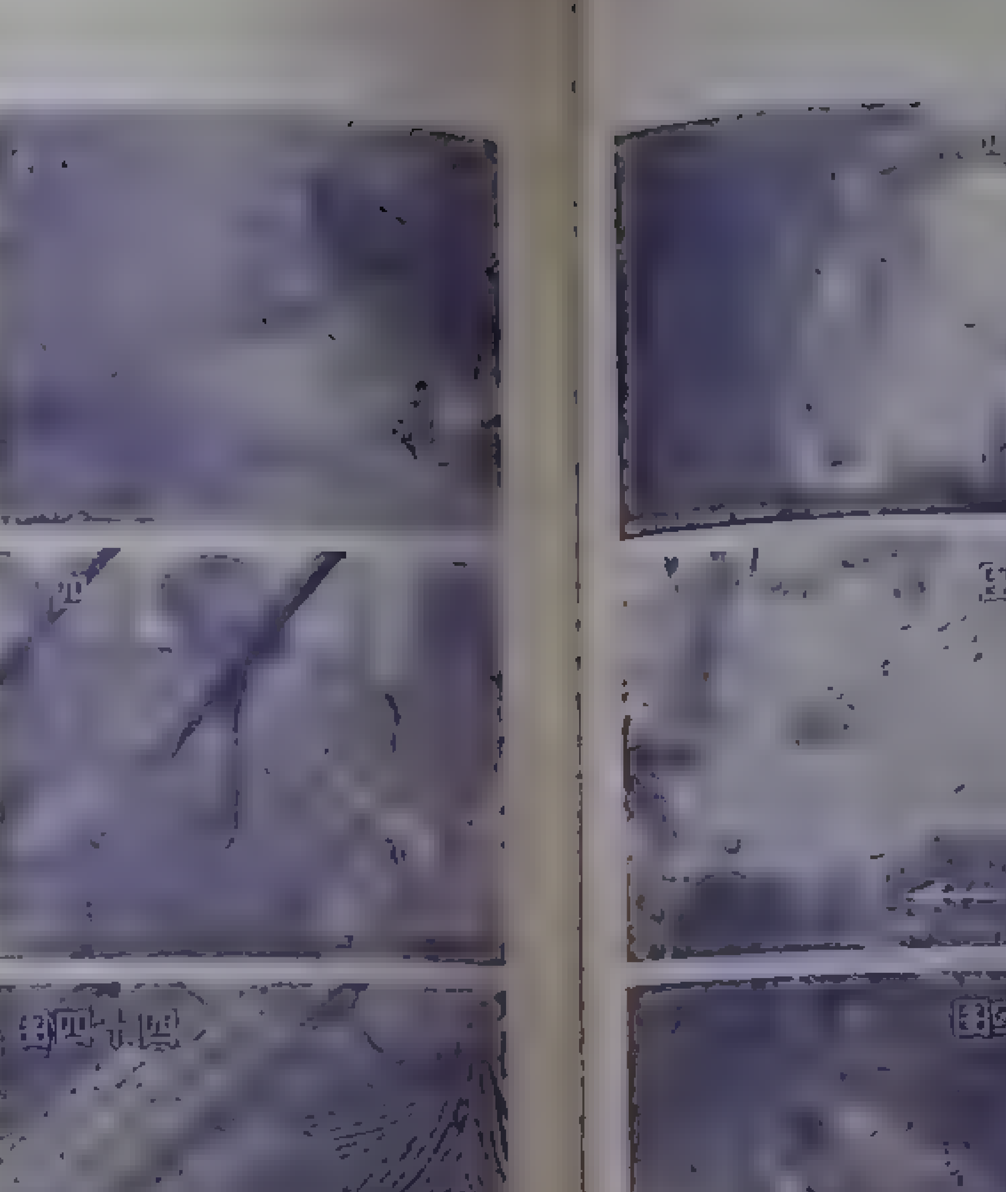
为胡青牛和王难姑造了假坟后，金花婆婆和纪晓芙、杨不悔、灭绝师太先后出现，一时厮杀起来，金花婆婆败于倚天剑下走了，纪晓芙违抗师命死于灭绝掌下，灭绝叫丁敏君追杀杨不悔。无忌带着杨不悔逃到昆仑山附近，遇见詹春和苏习之斗殴两败俱伤，要救他们必须配紫血丹。紫血丹是由活血丹和紫雪宝丹配成，身上的五味子和燕窝可配成活血丹，配紫雪宝丹的药不齐，只好到附近的镇上买了，向左下角的方向走(图三十九)到小镇，在见到几名烈火旗教众的地方转向上走(图四十)，在当铺对面就是药材店(图四十一)，但伙计说要去采药不让进，不用急，就在药材店左边有个箱子(图四十二)，在里面找到紫雪宝丹。紫雪宝丹和活血丹配成紫血丹，回去把紫血丹交给两人服用，药到病除。在两人的陪同下上昆仑山，昆仑掌门何太冲的小妾五姑中了金银蛇毒，要为她配驱虫药

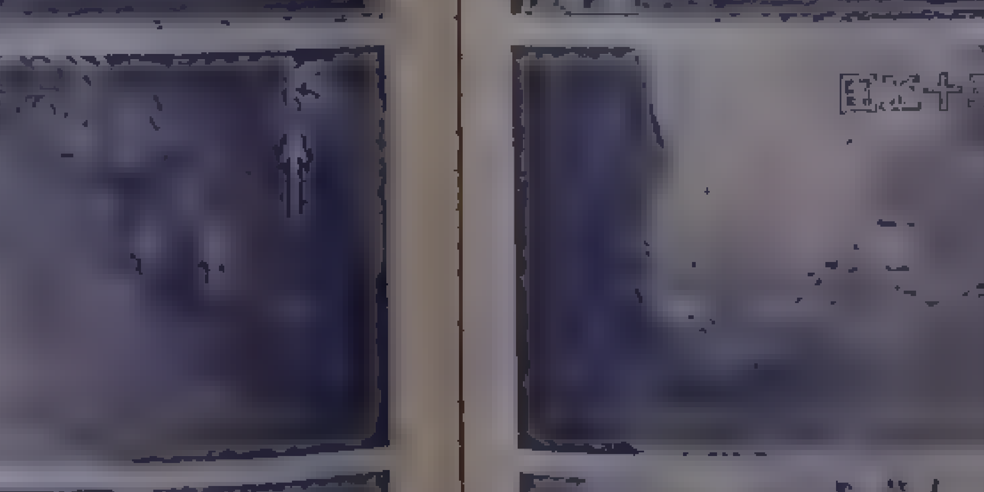
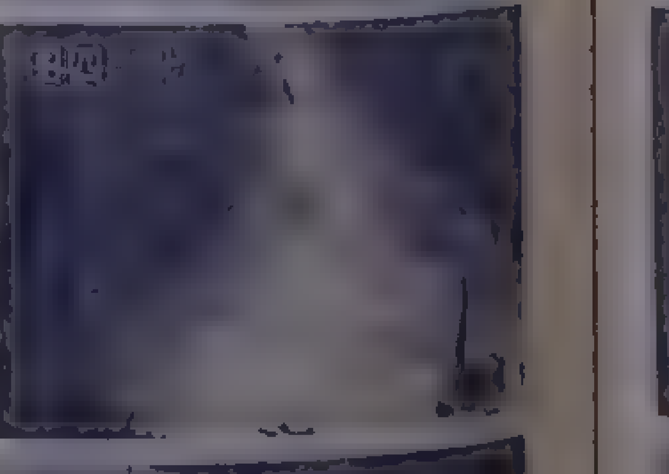
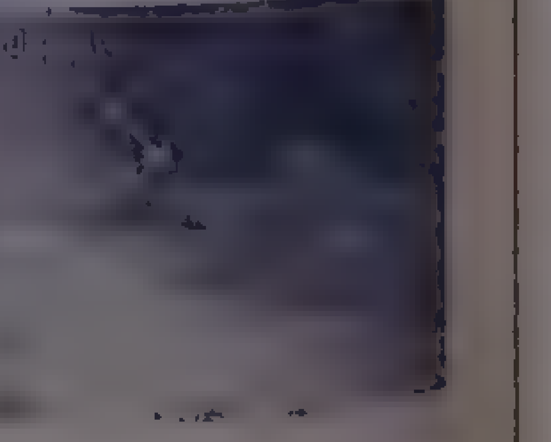


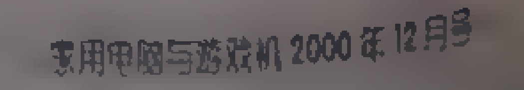
水和醉蛇膏捉蛇。驱虫药水由自带的青陀罗花和断肠草配成，但醉蛇膏要用的材料没有，只好找找看了 在花园水池前找到了鸡蛋（图四十二）。通过走廊，穿过一间房舍出前院，在一亭子前找到灵脂兰（图四十四），用灵脂兰和鸡蛋配成醉蛇膏（这里强烈建议存档），回去把醉蛇膏和驱虫水交给何太冲捉了金银蛇 接着要为五姑选药引服金银蛇，何太冲说有，但这家伙很小器，五种药材只能选一种，选错治不好的话就要杀人，请选择要乳香。治好五姑后无忌告辞，但何太冲的大老婆班淑娴下令要杀无忌，这时杨不悔的父亲杨逍出手相助，一起打败了何氏夫妇

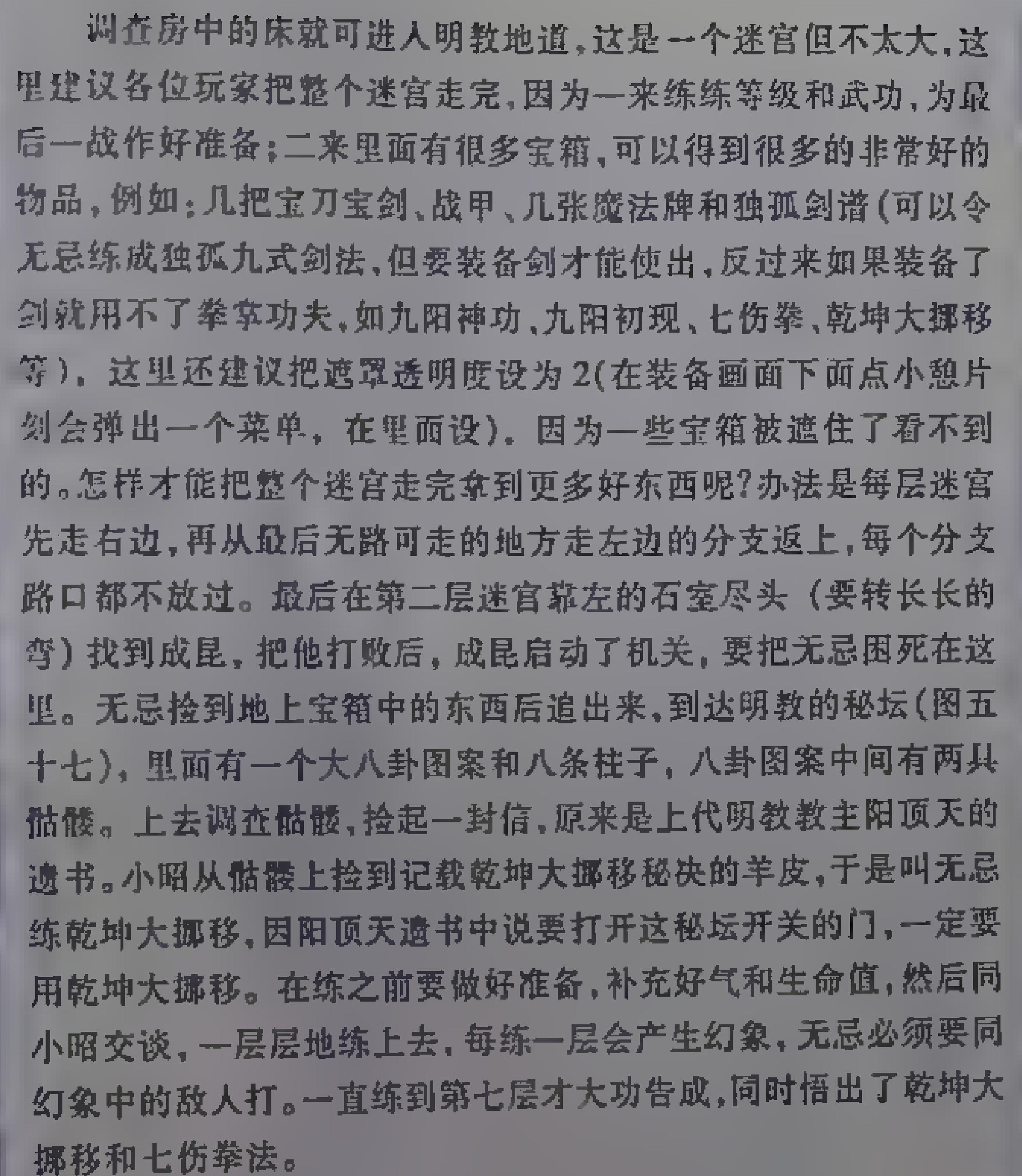
之后无忌和杨逍父女分手。现在只剩下无忌一人了，从昆仑后山向右下方行，经过一条窄窄向横的山道，见到一个悬崖（图四十五），走上去看时，班淑娴追杀到，和她交手，结果被打下悬崖（这是剧情需要的，不用紧张），跌入深谷。先四处逛逛，这里有几只白猿，调查右边山壁上站得最高，体形略大的白猿后（图四十六），从最右下方可以进入另一个洞天（图四十七），一进去就有一小白猿和无忌打招呼，叫他去看一只肚子生了疮的大白猿，无忌决定要帮它开刀做手术，要求的物品是针线、小刀、麻沸散。麻沸散的配方是在胡青牛处见过的：虎骨＋黄莲＋白芍＋大蒜。在刚才跌下来的地方附近靠右边山壁脚下捡到大蒜（图四十八），回去大白猿的地方左边山脚捡到白芍（图四十九），最下边捡到虎骨（图五十），右边平台上找到黄莲（图五十一）。把虎骨和大蒜配成收魂丹；把黄莲和白芍配成九九丹；再把收魂丹和九九丹炼成麻沸散。出来水潭旁边拣到鹅卵石，再走回去刚才捡到黄莲处平台上，在左边的山壁上用力地敲下一片页岩（图五十二），把页岩和鹅卵石在物品组合区上组合出石刀。出来在拣到鹅卵石的附近发现鱼骨（图五十三），又用鹅卵石和鱼骨组合成鱼骨针。再进去在捡到虎骨的附近拿到两个椰子壳（图五十四），用鹅卵石加工椰子壳得到两个纤维，把两个纤维组合可得到韧线，再用韧线和鱼骨针组合出缝针线。这三样工具齐全，可以为白猿做手术了，在白猿的肚子里得到了钉头七箭和九阳真经。其后无忌就要找一个地方参悟书上的武学，在刚才拣到大蒜的附近一个山壁小缺口上（图五十五），找到了练功的地方。

就这样无忌一练便练了几年，练成了九阳初现和浑沌元气，但始终不能参悟钉头七箭。这日闲来无事，便去探望大白猿，它看来全好了，非常雀跃，送给无忌一个灵芝。无忌回到练功的地方继续参悟钉头七箭，这时玩家可选择继续参悟还是暂时放弃。只要你锲而不舍，就会参悟得道并产生心魔，使出九阳初现的武功打败心魔，就悟出了九阳神功和钉头七箭。回去大白猿所在的后洞，到洞口时，无忌突然闪过一个念头：既然神功初成，何不找个较薄的山壁试掌，看能否打穿而离开这里。回到练功的地方；这里原来就有缝隙，打一掌试试看，真的能打穿（图五十六）。无忌离开了深谷来到昆仑山郊，向下走，刚好遇到峨嵋派和武当派正同明教对战，无忌决心阻止这场残忍的杀戮，他出头和解，硬接灭绝师太三掌，把她吓走，救了锐金旗教众，掌旗使吴劲草带无忌到明教大厅。走到近中央处，见到成昆已用诡计打败了明教七大高手。下去同成昆交手将其击败，成昆逃走，无忌一直追到杨不悔的房外，杨不悔的丫环小昭带无忌到房内，进入明教地道追赶成昆。





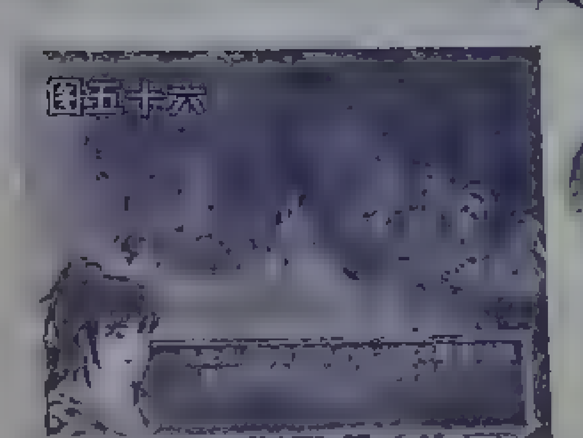


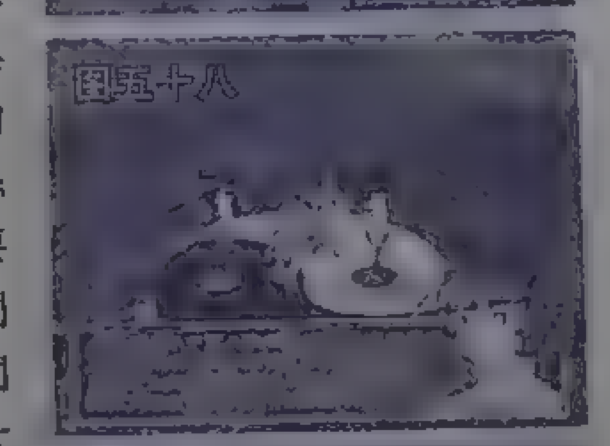
调查房中的床就可进入明教地道，这是一个迷宫但不太大，这里建议各位玩家把整个迷宫走完，因为一来练练等级和武功，为最后一战作好准备；二来里面有很多宝箱，可以得到很多的非常好的物品，例如：几把宝刀宝剑、战甲、几张魔法牌和独孤剑谱（可以令无忌练成独孤九式剑法，但要装备剑才能使出，反过来如果装备了剑就用不了拳掌功夫，如九阳神功、九阳初现、七伤拳、乾坤大挪移等），这里还建议把遮罩透明度设为2（在装备画面下面点小憩片刻会弹出一个菜单，在里面设）。因为一些宝箱被遮住了看不到的。怎样才能把整个迷宫走完拿到更多好东西呢？办法是每层迷宫先走右边，再从最后无路可走的地方走左边的分支返上，每个分支路口都不放过。最后在第二层迷宫靠左的石室尽头（要转长长的弯）找到成昆，把他打败后，成昆启动了机关，要把无忌困死在这里。无忌捡到地上宝箱中的东西后追出来，到达明教的秘坛（图五十七），里面有一个大八卦图案和八条柱子，八卦图案中间有两具骷髅。上去调查骷髅，捡起一封信，原来是上代明教教主阳顶天的遗书。小昭从骷髅上捡到记载乾坤大挪移秘诀的羊皮，于是叫无忌练乾坤大挪移，因阳顶天遗书中说要打开这秘坛开关的门，一定要用乾坤大挪移。在练之前要做好准备，补充好气和生命值，然后同小昭交谈，一层层地练上去，每练一层会产生幻象，无忌必须要同幻象中的敌人打。一直练到第七层才大功告成，同时悟出了乾坤大挪移和七伤拳法。

神功既成，就要开启机关出去了，这里强烈先存档，因为开启机关错了会 GAME OVER。向过小昭阳顶天遗书所说开启这里机关之法和八卦的含义：“朱雀玄武，青龙白虎，杜开生死，乾坤挪移”（图五十八），八卦图案上的八个卦象后各有一条柱子，这是机关所在。前面三句是要玩家按这些卦象对应的柱子的次序，第四句一语双关，是既要练成乾坤大挪移用来开启机关，又要把前面三句的次序反转，即是：坤、艮、乾、巽、兑、震、坎、离的次序了。不会看八卦卦象的玩家怎办？很容易，把门口对着的柱子当是第一条，按顺时针数，次序是：五、二、一、四、八、六、七、三。机关全按对后，小昭听见震坎位之间有机关开启的声音，走到第六第七柱子之间后面的墙上一推，秘坛的门开了（图五十九）。

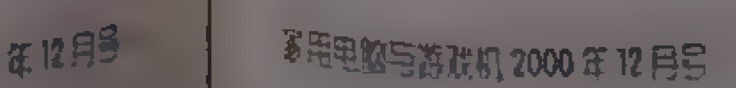
两人走出秘坛到光明顶山路，一开始就向左走（画面右边，图六十），出去后向上走，到了明教总坛前（图六十一），阶梯前有几个六大门派的弟子，建议用乾坤大挪移上前和他们喂招，练练乾坤大挪移的等级。上了阶梯，补充好内气和生命值后，直入明教总坛，见到六大门派众高手正围攻伤疲不堪的明教众首领（图六十二）。无忌上前阻止，先后接战了宗维侠、圆音、空性、鲜于通、高矮二老和昆仑掌门夫妇，每赢一仗生命值和内气都会自动补充。然后灭绝出战无忌，无忌赢了她一次后，她会使出倚天剑，这一仗很凶险，请注意补血，若是中毒状态的话就用九阳神功解毒。最后一仗战宋青书，但这一仗不是自动补血的，打的时候要注意生命值，而且宋青书是这个游戏中最难打的。

打退六大派后有三小门派上光明顶捡便宜，但明教众人和无忌都已受伤，无力再战；大家拥立无忌为明教教主，在他带领下从秘道撤出光明顶。■









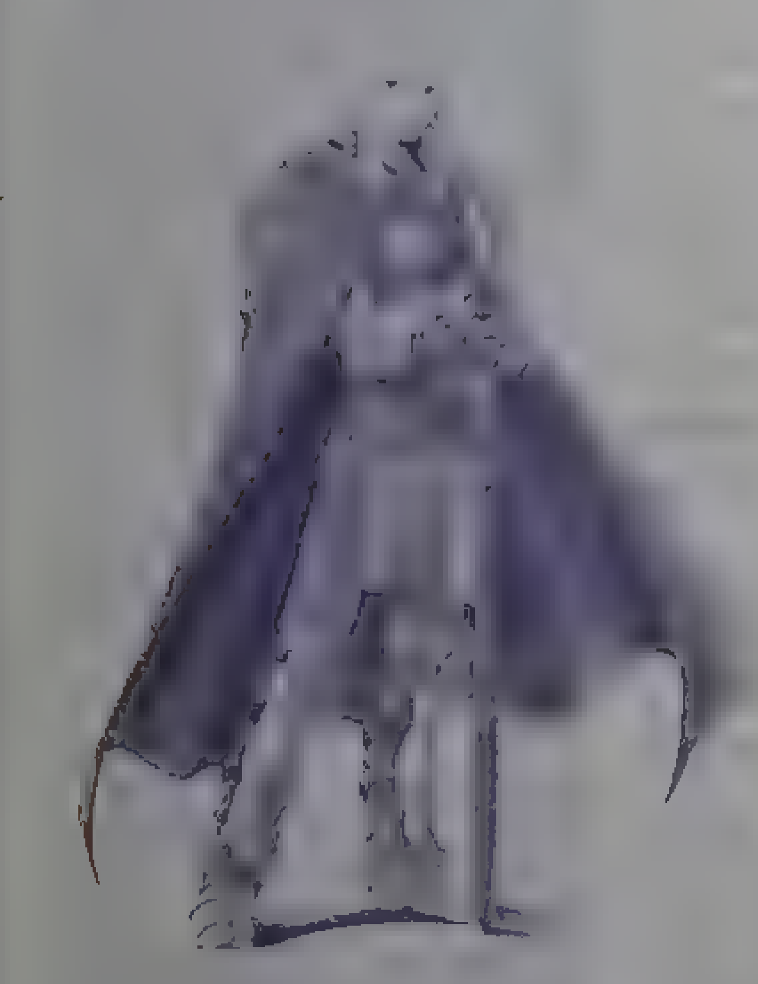


魔法时代

文/马南南　编辑/游骑兵

《魔法时代》总共由20个关卡组成，基本游戏系统类似于日式策略角色扮演。在游戏里，在通过游戏的全部关卡过程中，能够结成同盟的成员共有5名因为他们是过关时必须要用到的人物，所以应该对他们的特性有相当的了解。由于游戏的后半部分里我军和敌军成员的能力值差异日益加剧，所以也就不可避免地产生了必须要放弃的成员。对于这一至关重要的问题，希望玩家们一定要经过慎重考虑后再做取舍。在这里建议玩家们把金迪斯、陆巴哈和姬丝迪娜这几位成员培养成游戏中不可缺少的主力

金迪斯－迪－李哈斯(21岁,男)



身份:贵族骑士

简介:被公认为能够领导李哈斯家族走向强盛的最高领导者。

特殊技术:

名称:绝灭暴灵剑

说明:金迪斯的斗志和圣剑艾德拉丝产生共鸣能够发挥出整个魔法大陆的最强剑气。

标准(条件):50(装配圣剑艾德拉丝)

佐露兹－克莉艾特(214岁,女)

身份:精灵师

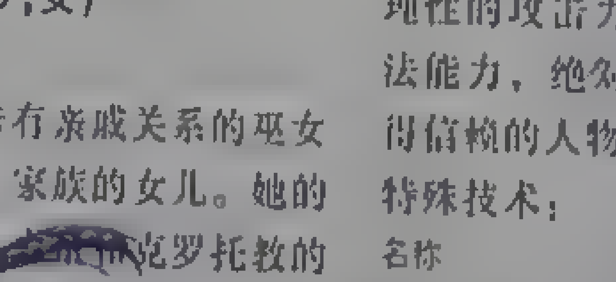
简介:来自于未知的大陆，因为金迪斯答应帮她回到故乡所以与一行人结成同盟，是性格尖锐的女子魔法的使用会耗损基本的体力，所以有必要培养其远途魔法的能力

特殊技术:

名称	说明	标准(条件)
叶刀袭	用树叶做刀来攻击敌人	7
盾之术	用魔法的盾牌来提高防御力	[illegible]
魔防术	提升对魔法的抵抗力	[illegible]
雷光闪	以闪电来攻击敌人	17
剑之术	提升攻击	25
迅捷术	提升速度	27
花绿连袭	用大量的树叶刀攻击敌人	29
神行术	在瞬间提升移动力	37
雷阵召唤	在一定范围内打闪电	42
雷帝之剑	把闪电的力量汇聚于一处进行攻击	54

艾琪娜－帕黎丝(20岁,女)

身份:巫女



简介:是和艾力哈斯卡有亲戚关系的巫女家族的女儿。她的[illegible]克罗托教的神官不相上下。因为她总是身着黑衣在金迪斯身旁象跳舞一样的念咒语，所以有"黑暗舞姬"之称。她是金迪斯一行中能力最低的人，因此无法正面对敌，可以在后方使用魔法协助战斗。

特殊技术:

名称	说明	标准(条件)
神愈	用神力来恢复我军一人的HP值	[illegible]
疗毒	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	18
神愈光阵	用神力来恢复数人的HP值	19
复苏	使人复苏并恢复	21
冷静	解除混乱	23
神行术	瞬间提升移动力	37
神愈华光阵	用神力来恢复数人的HP值	37
刺突枪杀袭	用刺、切、砍三种方法连续攻击	40
圣光阵	用神光来恢复HP值	58

姬丝迪娜－莉德－培－拉米帝诺(22岁,女)

身份:领主

简介:随着黑暗魔龙的出现，担任了南部中央地区领主的姬丝迪娜，在父兄们相继去世后成为了抵抗南部怪物的核心人物。作为从初期到中期结盟的人物，她具备物理性的攻击力和魔法能力，绝对是值得信赖的人物

特殊技术:

名称	说明	标准(条件)
疗毒	用魔法解毒	7
冰枪	用冰枪进行攻击	8
盾之术	用魔法的盾牌来提高防御力	9
魔防术	提升对魔法的抵抗力	15
冰枪阵	用无数的冰枪来攻击敌人	24
剑之术	提升攻击力	25
迅捷术	提升速度	27
冰冻	用强烈的冷气来冻结敌人	32
冰雪风暴	用无数的冰枪来攻击一定范围	42
玫瑰华烈舞	瞬间快速移动并砍敌人7次	44

陆巴哈－阿克赖德(45岁,男)

身份:魔道师



简介:从巴拉特那学到魔法，是麻那之塔里魔法实力最高的魔法师。魔法能力是游戏前期的人物里数一数二的。特殊技术倾向于地域性攻击，因此根据各种地形来使用是最关键的。

特殊技术:

名称	说明	标准(条件)
涡炎爆击	用火焰攻击	20
冰枪阵	用无数的冰枪攻击	24
鬼哭神号	用亡灵的波动来抢夺生命力	25
怒火燎原	在一定范围内使火焰爆炸	40
雷光闪	在一定范围内打闪电	42
冰雪风暴	用无数的冰枪攻击一定的区域	43
森枪杀阵	用树木做枪来攻击敌人	45
岩焰会袭	空中落下许多火球	52
雷帝之剑	把闪电的力量集中起来使用	54
地狱火焰阵	把四周变成火的地狱	61

起始篇

在李哈斯家族华丽的厅堂里，马德鲁王国的重臣卡勒巴斯和他的儿子金迪斯正对国王李尔班之死而即将引发的王位争夺战忧心忡忡。在卡拉特、林嘉和阿鲁它三位王子鼎足而立的局势下，卡勒巴斯和金迪斯决定辅佐文武兼备的林嘉王子并尽快终止这场战争。同时，由于黑暗魔龙的苏醒，一股邪恶势力也渗入了这场恶战中。于是，为了王国的早日安定和抵御邪恶势力的入侵，代表着正义的金迪斯一行把最具威胁力的卡拉特王子当作首要敌人来做着周密的计划……

第一章

胜利条件:敌全灭

失败条件:卡勒巴斯的死亡，我军全灭

攻略:这一关开始后会看到大量的敌人，因为是刚开战所以应仔细观察局势和敌人的动向。在玩游戏的同时玩家会体会到敌人的高智能化，特别是敌人使用了四面包围的战术，所以绝对不能让我军陷入包围中。因此先不要忙于前进而应靠着墙占领一个能突围的地方。而相对的说，攻击时也是采用包围的方式比较好。因为刚开始没有远距离和地域性的攻击，所以把我军团结起来是很有利的。

建议:佐露兹应该放在后方。在游戏过程中玩家会体会到无论怎么培养都不行，倒不如放在后方还可以提高经验值。

结束:金迪斯对卡拉特王子的袭击产生了怀疑。他想会不会是敌人把主兵力的攻击对象放在林嘉王子所在的帕拉叙城，而以声东击西的方法来攻击这里呢？金迪斯不安地望向王子所在的帕拉叙城。

第二章

胜利条件:戴德的退出，坚持10回合

失败条件:林嘉的死亡，我军全灭

攻略:要击退戴德是很困难的。特别是宫廷魔法师的魔法和卡林那的必杀技对我军构成了相当大的威胁，所以无法一次消灭敌人的话反而会遭到反攻。因此坚持10回合的话相比之下会比较容易。首先为了保护林嘉要把敌人的视线吸引到金迪斯的方向，而后散开对敌人实行各个歼灭。林嘉方面虽然有士兵，但起不了太大作用，可以拖延时间。经过10个回合后戴德将会退出，而后会见到林嘉。

建议:首先应该把金迪斯放在前方，战斗开始后应该把兵力分散到两边并趁这个机会消灭宫廷魔道师。应该注意的是如果没有和卡林那一决胜负的自信千万别一对一的对决。因为卡林那有厉害的必杀技，所以现在还没有方法对付他。

结束:在戴德退出后，林嘉和卡勒巴斯觉得骑士团与拥有大量怪物和魔法师的敌人对抗没有意义，因此让金迪斯去见麻那之塔里的最高魔法师巴拉特并说服他以取得他的帮助。于是，金迪斯一行开始向哈坚德拉山脉转移。



第三章

胜利条件:敌全灭

失败条件:佐露兹的死亡，村民的死亡

攻略:在去往麻那之塔的路上，金迪斯一行进入了德拉文村后目击了怪物们袭击村子的场面。这时会发现第三个同盟者佐露兹正在抵抗敌人。这时，首先应该把艾琪娜、宫廷士兵与金迪斯分开。金迪斯应该接近佐露兹并帮助她逃脱敌人的包围，艾琪娜和宫廷士兵们为此也要最大限度地争取时间。在消灭完怪物之后，佐露兹由于得到了可以帮助她回到自己大陆的许诺而加入了金迪斯一行，将与他们共同作战。

建议:本章最关键的是在最快的时间内接近并掩护佐露兹逃跑。在本章怪物们不会对金迪斯有太大的伤害，但即使是微小的伤害也要迅速地避开。只有莱德－斯拉依有可能会远距离攻击，所以应先消灭它们。需要注意的地方是斯拉依现在的魔法威力还不是很大。

结束:现在一行人正以麻那之塔为目的地而急着赶路，而这时将要出现的威胁到他们生命的敌人到底是谁呢？

第四章

胜利条件:卡林那的死亡，向指定场所移动。

失败条件:我军全灭

攻略：卡林那是到故事的结局为止会一直出现的顽固敌人。所以，像前边谈到的那样绝对不能与卡林那正面对战。实际上，在这一章里是不可能消灭卡林那的。因为敌人不但人数很多，和我军比较起来，敌人的攻击力也确实比我军要强得多，所以尽快向指定场所移动才是关键。向指定场所移动的话就能看到游戏开始时位于卡林那上方的地点

建议：一行人除了金迪斯外分成两个部队。在这一关里掩护金迪斯尽快向指定场所移动是唯一安全的方法。应该分成两队装做攻击卡林那的样子（但真正攻击的话，要消灭一名敌人我军至少要损失三人）并继续拖延时间。不要让金迪斯与敌人对战，应该尽快让他向指定的场所移动。

结束：一行终于到了麻那之塔并见到了巴拉特，但是卡拉特王子的使者陆再普已经先到了。陆再普试图说服巴拉特但遭到了拒绝只好退了下来。见到这种情形，金迪斯暗想自己可能也会遭到拒绝。果不其然，巴拉特对金迪斯说，现在最重要的不是王位争夺战，而是王国南部不可预测的大量怪物的出现，所以自己为了抵抗他们是不能离开的。但是他认为尽快结束战争对于消灭怪物也是有帮助的，所以将让塔里的部分魔法师去支援他们，也就是在这时，一行人见到了第四位同盟者路巴哈。然后，他们出发回帕拉叙城，就在途中目击了南部中央地区的领主姬斯迪娜遇险。

第五章

胜利条件:敌全灭

失败条件:姬斯迪娜的死亡,我军全灭

攻略：进入这一关会看到姬斯迪娜在怪物的攻击下苦苦抵抗的情形。和第三关一样，金迪斯和路巴哈要在抵抗敌人的同时尽量接近并保护姬斯迪娜。应该注意的地方是莱德－斯拉依的静止魔法和德普克的攻击。如果中了莱德－斯拉依的静止魔法的话，我军都会在瞬间无法移动。而且由于他还具有远距离攻击能力，所以对付起来相当困难。敌人都消灭以后，巴拉特倡议尽快结束战争而把力量结合起来去消灭威胁史大的怪物，而且还拜托金迪斯一行同意让姬斯迪娜加入他们的同盟。随着姬斯迪娜的加入，游戏的5名成员已组合完成

建议：最关键的是路巴哈的活用。作为公认的魔法师，路巴哈发挥的战斗能量是相当大的，但是他的体力也很弱。如果在金迪斯帮他弥补这一弱点的同时，让他在后方攻击（可以远距离攻击）的话，会取得良好的效果。剩下的队员可以用来引诱敌人（也是起掩护的作用）

结束：金迪斯一行和新的同盟者姬斯迪娜一起向着帕拉叙城进发。另一方面，在麻那之塔里，巴拉特正和将要帮助林嘉王子的魔法师对话。他的名字是门泰，是和巴拉特同属于麻那之塔里的魔法师。作为在智力和策略方面都超过巴拉特的人物，他也和金迪斯一行一样向着帕拉叙城出发了

第六章

胜利条件:向指定场所移动。

失败条件:金迪斯的死亡。

攻略：这一关开始后，在对面会发现一行人应该移动的位置提示。移动到那个地方的话就能过关。首先应该估算5名成员的移动力和体力并使他们分散。开始应该先把移动力很卓越的艾琪娜和佐露兹分成两个方向，并把佐露兹和路巴哈以直线方向排列。值得注意的是应引诱敌人集中到一个方向。如果想要集中敌人的话，那么为了使金迪斯向指定场所移动而尽量拖延时间是很重要的。为了不让路巴哈和金迪斯在后方被包围，应该尽全力保护他们转移。

建议：在此关里，如何消灭敌人里巴诺是最重要的。里巴诺是会用死亡魔法的怪物，所以他的远距离魔法很厉害。而且他能同时多发性地攻击一个队员，所以比物理性攻击力很强的斯卡勒顿还危险。因此，应该用路巴哈攻击里巴诺，并让姬斯迪娜连续使用木行的魔法去攻击他，使之无法移动

结束：门泰在去中部拉依城的同时把自己的计划告诉了林嘉王子。那个计划是让主力部队装做攻打卡拉特王子所在的德帕因城的样子，那么卡拉特肯定会动用城里的兵力来抵御林嘉的军队，而这时金迪斯的所属部队将由通向敌人核心的地下室而侵入敌人的心脏部位。但由于那是非常危险的方法，所以一旦实行的话就没有后退的余地

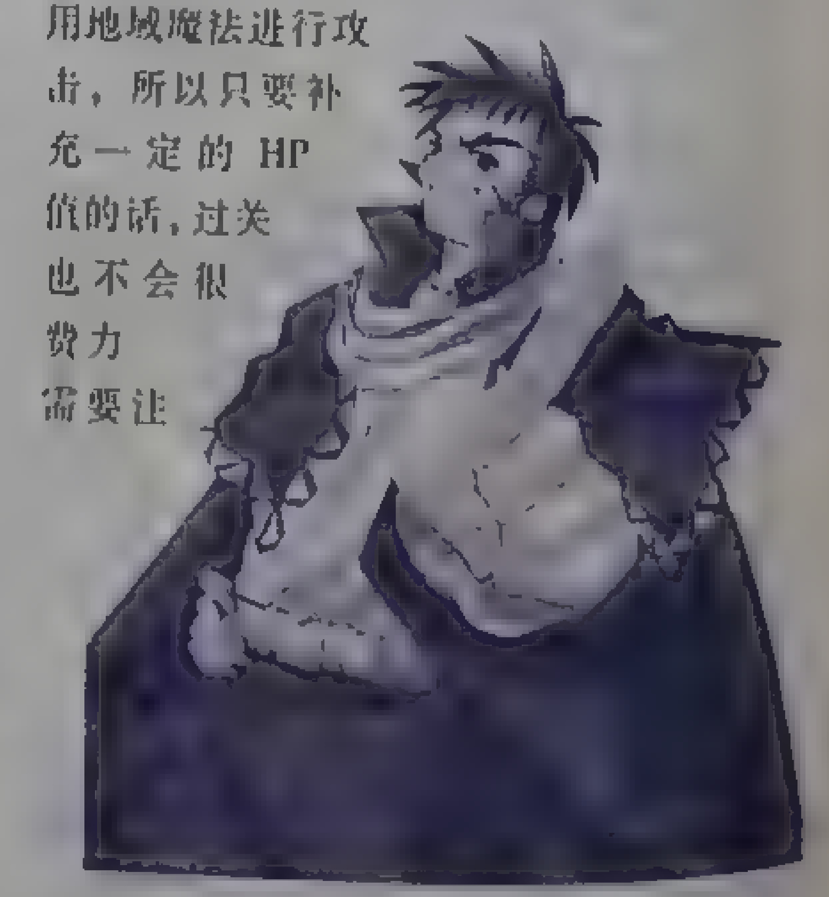
第七章

胜利条件:敌全灭。

失败条件:我军全灭。

攻略：在本章里没有使用魔法的敌人，但是长枪兵的攻击距离是直线两格，所以具有相当大的危险因素。因为出现的敌人很多，所以有许多不利因素。首先应该让队员们向北面的墙贴近分布。值得注意的是不要都让他们贴着墙分布，应该让他们一格一格的排列。首先应在后方布置会使用魔法或是能给金迪斯和路巴哈恢复体力的队员。这样，为了不被长枪兵包围就应该先占领北部的位置。应该注意的地方是我军的人员如果管理不好的话有可能在一次被消灭。把所有的敌人都处理掉后就能占领底下室，一行人开始向最下一步的计划。

建议：在这一关里能看到敌人为了攻击而排成一线的样子。这样的话会对我们有些威胁，但也有很大的有利之处。因为金迪斯可以用远距离直线攻击而路巴哈能够用地域魔法进行攻击，所以只要补充一定的HP值的话，过关也不会很费力



需要注意的地方是每一次都要在直线的位置来攻击敌人

结束：卡拉特听说了地下室被金迪斯一行占领的消息后，明白了林嘉的主力部队原来是在作掩护的真相。但是为时已晚，可他不但不逃走还做着最后决战的准备，而残余的卡拉特部队也正要去扫荡金迪斯一行。

第八章

胜利条件:坚持到第15个回合。

失败条件:金迪斯的死亡。

攻略：应该以金迪斯的防御为主进行游戏。但是因为金迪斯和路巴哈是金迪斯一行中攻击力最强的，所以即使是涉及到了失败条件也只好把金迪斯放在前边。开始过关才知道这15个回合需要花费相当长的时间。所以，如果没有充分的准备是很难过关的。过关的方法有两种，一是虽然要减少牺牲但也应去敌人出现的场所和敌人对战，另一个方法是像前一章里那样让金迪斯和路巴哈攻击而让其他3名成员恢复体力。当然，到底怎么做还是由玩家来选择的。刚开始可能会有一些牺牲，但后半部分会顺利一些。

建议：本章一开始会看到一个落在队伍后边的敌人。因为敌人是石弓兵，不但射程远威力大，而且除了金迪斯与路巴哈之外的其他队员都可能一次被他杀死，所以决不能放过他。

结束：林嘉的军队最终进入了德帕因城并与金迪斯一行会合。金迪斯终于要与卡拉特决战了，而卡拉特也正严阵以待，结果会是怎样呢？

第九章

胜利条件：卡拉特的死亡

失败条件：金迪斯的死亡

攻略：在这一关里只要消灭卡拉特的话就可以过关。首先应让路巴哈进行地域攻击，让金迪斯到路巴哈的前边攻击敌人，再让剩下的队员们向两个方向帮助我军的骑士们战斗。如果用金迪斯去攻击卡拉特所在地并用路巴哈的地域性攻击对付卡拉特的话，过关不会太难。消灭掉卡拉特并在和阿鲁他进行的战争中胜利的话，林嘉就会登基成为马德鲁的国王。而现在，为了消灭南部怪物又要展开一场新的冒险了。

建议：在这一关里没有特别需要注意的地方。用路巴哈来攻击卡拉特时，虽然地域攻击的范围比较广，但是威力会有所下降。所以进入射程距离后，用单发魔法(例如:冰枪阵)攻击的话会有一定的效果。或者用姬斯迪娜的冰冻使卡拉特无法移动再进行攻击也是好办法。

结束：击退王子占领城堡后还剩下一部分残余的阿鲁他军。此时，应该同正在和阿鲁他军对战的林嘉主力部队进行联系，但什么消息都没有。路巴哈认为要尽快和主力部队汇合，于是金迪斯一行人向着主力部队所在地进发了。

第十章

胜利条件:敌全灭

失败条件:金迪斯的死亡。

攻略：游戏开始后会看到许多的红土。因为胜利条件是敌全灭，所以不能后退。红土发射出的火球有很大的威力，所以应先消灭它并利用宽广的土地进行进攻与躲避相结合的游击战术。在这一关里至少用三名队员做诱饵就可以过关（虽然这样做有一些残忍）。一旦敌人被引诱到金迪斯与路巴哈的射程范围内，就要把他们一次消灭掉。而且，过关时如果总出现失误的话就不如从新再玩。过关以后，金迪斯一行就会向着林嘉的主力部队与阿鲁他的怪物们战斗的地点进军。

建议：应把敌人集中到一起。不要以为敌人分散的话也不会有太大的伤害，因为红土的射程距离是相当远的。一旦把敌人集中到一起，就应该利用路巴哈的地域攻击和金迪斯的直接攻击以最小的损失来消灭敌人。

结束：金迪斯一行终于得以和林嘉的主力会合，他们知道这次决战是关系到林嘉生死存亡的战斗，他们是怎样同敌人对抗的呢？这会不会是与南部怪物间战斗的序幕呢？一切都是秘密中的秘密。

第十一章

胜利条件：阿鲁他的死亡。

失败条件：林嘉的死亡，我军全灭。

攻略：阿鲁他的怪物部队位于南部，而林嘉和他的主力部队位于北部。因为我军的门泰有强大的力量，所以这场战斗对我军来说是有利的，但只有克来姆的消灭是个问题。因为他的物理性防御力很强，所以应用大部分的魔法师去对付他。应注意的是用冰雪风暴的魔法对付克来姆是行不通的。而且像以往的经验那样，当一行人之外的人物之死被列入失败条件的话，为了保护那个人就只能在那人的旁边战斗。当然，这指的是金迪斯和路巴哈，其他的队员们各自散开战斗或是把金迪斯一行团结起来，并在恢复他们的体力和调节魔法使用平衡的同时进行移动。这样的话，效果会好一点。

建议：在本关里只要消灭掉阿鲁他就能过关，所以不管牺牲多少只要攻击阿鲁他就行了。但游戏的后半部分会出现更强大的敌人，所以看似容易但也不会轻易过关。

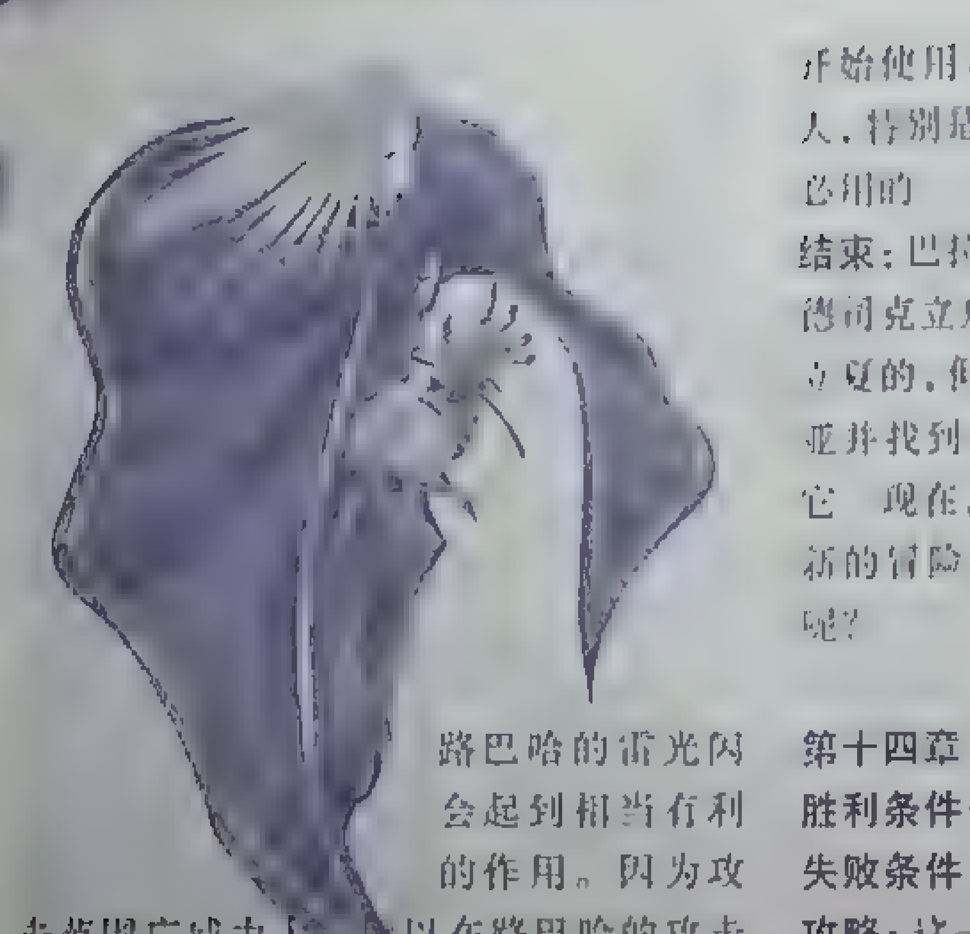
结束：金迪斯一行向登上王位的林嘉表示祝贺后就离开了王宫。经过了暂时的安定，门泰又向林嘉建议说为了在攻击南部之前先稳定北部的后方地区，应尽快扫荡怪物的余党。门泰说帕斯卡城是怪物的主要据点，并把攻击任务又交给了金迪斯一行。

第十二章

胜利条件:敌全灭。

失败条件:林嘉的死亡，

攻略：这将是一个相当艰苦的战争。应放在最主要的位置的敌人是卡林那。消灭掉卡林那后的目标是莱德－斯拉依。因为莱德－斯拉依有相当强的魔力，所以对付他是很困难的。尽量不要让人员聚集起来，应让他们两个两个地分散后攻击。特别是



路巴哈的雷光闪会起到相当有利的作用。因为攻击范围广威力大，所以在路巴哈的攻击下，让其他队员去攻打能量不大的怪物，这也是一个好方法

建议：刚开始会在入口的左边看见一个水桶旁边放有石头的地方。万一最后只剩下金迪斯一人就要尽快向那里移动。因为在那里不会受到太多的攻击，但一个人也可能无法到达那里。虽然地形好，但对于使用魔法的莱德－斯拉依来说是没用的，所以应该在补充 HP 之后把蜂拥而上的敌人消灭掉

结束：现在只剩下南部的怪物了。门条说现在能赢怪物的可能性是 80%，但是万一魔龙在战场上出现的话，胜算就会减少到 10%。于是，金迪斯一行又在巴拉特的召唤下向脊麻那之塔出发了

第十三章

胜利条件：向指定方向移动。

失败条件：金迪斯的死亡。

攻略：在开始的位置向反方向位置地点移动的话就能过关。当然，用在《狮子之城》中使用过的方法就能轻松的过关。但是玩游戏时应注意里巴诺，而且对于敌军来说，火焰系列的魔法很管用，所以让魔法师们都用火焰系列的魔法效果会好一点。过关后会和麻那之塔里的巴拉特见面。

建议：这次会得到水晶。在商店里买不到的东西有好几种，最有用的就是水晶。虽然能同时加神力和体力，但是希望现在先不要使用水晶。如果可能的话，先用在商店里能买到的东西，水晶最好从第十八章开始使用，因为后边会出现很强大的敌人，特别是在最后和魔龙的战斗中水晶是必用的

结束：巴拉特召唤金迪斯是为了对付魔龙德司克立夏。当然人类是无法打败德司克立夏的，但如果找到狮子之城里的索迷地亚并找到遗迹的话，也不是不可能打败它。现在，一行人为了消灭魔龙而开始了新的冒险，而前面等待他们的又是什么呢？

第十四章

胜利条件：向指定方向移动

失败条件：金迪斯的死亡

攻略：这一关的胜利条件是向指定场所移动，但是这基本是不可能的，所以应先消灭敌人。首先不应在开始的的地方移动，而应让我军互相以一个格的距离分开并抵抗涌上的敌人。因地形虽对于我军不利但对于敌人来说攻击范围也很小，所以只要很好的使用物品和补充 HP 值的话过关也不是很难。消灭掉敌人并到达入口处之后，就能够进入索迷地亚里了

建议：首先应把路巴哈放在前方然后在他后边一格的距离放三名队员中的一名。然后把金迪斯放在右侧并在他的后边也放一名队员。剩下的一名队员可以在使用物品和补充 HP 值魔法的队员死后代替他

结束：一行人终于得以进入索迷地亚里了，但是此刻等待他们的强大敌人又是谁呢？

第十五章

胜利条件：向指定方向移动。

失败条件：金迪斯的死亡。

攻略：这一关可以用"逃亡"一个词概括。魔法攻击和用镰刀砍的物理性攻击，即使是金迪斯的话也不能抵抗两次以上。而且保护神圣场所的怪物大部分有相当大的威力和人工智能，所以消灭他们是很难的。剩下的 4 名队员也是要让他们起防御作用，而且向两边最大限度的两名一组地分散开。需要注意的是敌人的射程相当长，所以刚开始时最好一点点地移动，而且让金迪斯继续前进，消灭完敌人之后终于进入了遗迹所在的房子。

建议：决不能让金迪斯在本关里攻击，因为金迪斯有种反击技而敌人的人工智能较高，反击的命中率也就较高，因此攻击的话反而会受到反击。可以即使能使用水晶也不如先向指定地点进发

后半部分：金迪斯一行终于进入了遗迹所在的房子，但那里有守护着 5000 年宝剑的剑灵，还聚集着不计其数的寒卡勒

第十六章

胜利条件：向指定方向移动

失败条件：金迪斯的死亡

攻略：本关与第 15 章有相似之处。开始时敌人不是从两边出来而是从正面出现，所以一行人千万不要离开原地而向前移动，而且只要是方向错了的话寒卡勒也会分成两队来追击我军。所以，金迪斯应尽快向圣剑的所在地移动。需要注意的地方是，指定了位置的话只要向自己反方向尽头移动的话就可以了，但这次位于北方最上方一格下边的部分正是位置点。这一点一定要注意，因为即使都消灭了敌人，但出一点错误的话也可能要从新开始了。

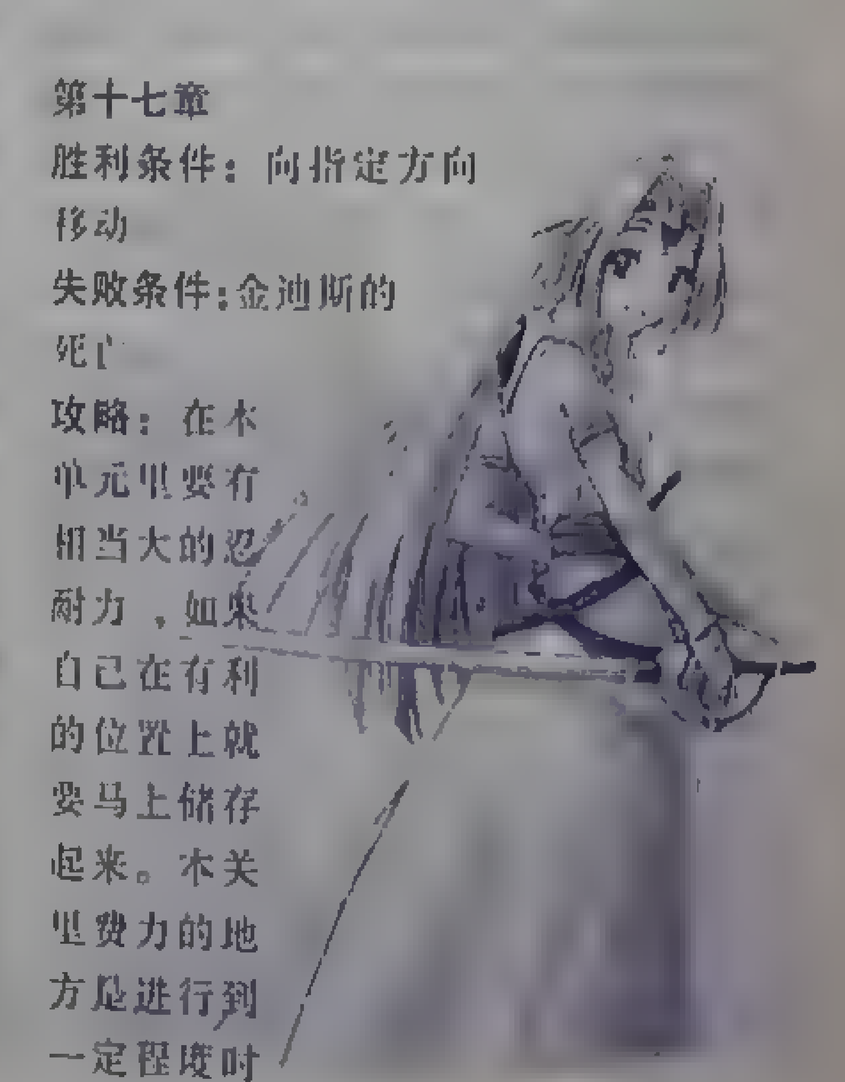
建议：位于最后的是剑灵，而金迪斯行进的途中肯定会和他相遇的。但不要和他打斗而应把他引到外边。因为剑灵有 5000 年以上的灵迹（武力比魔龙还高 1000 年以上），因此几乎是不可能和他对抗的。

结束：金迪斯终于得到了圣剑并前往林嘉的主力部队同魔龙战斗的地方，一路上所经过的地方都有怪物在把守着。

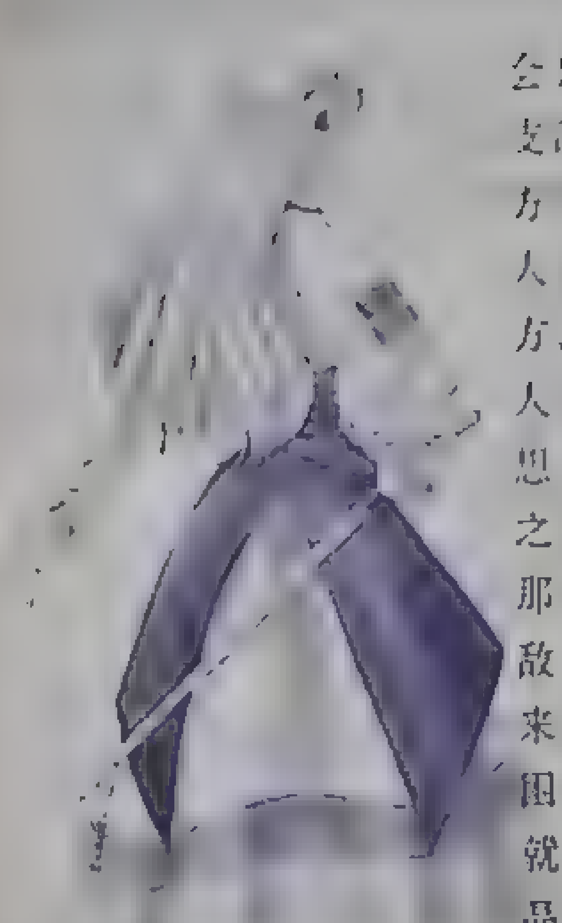
第十七章

胜利条件：向指定方向移动

失败条件：金迪斯的死亡



攻略：在本单元里要有相当大的忍耐力，如果自己在有利的位置上就要马上储存起来。本关里费力的地方是进行到一定程度时会出现第二支部队，那地方正是一行人要去的地方，所以一行人不管想不想去都会与之相遇，如果那样就会被敌人孤立起来，过关就很困难了。这时就应该借水晶的力量了。要注意的是水晶虽然没有什么神力但能恢复所有的数值，所以应在坚持到一定程度后使用。反正前半部里除了金迪斯与路巴哈以外，其他的人员都将死亡。要想消灭最强大的敌人就要盯住敌人，而且当帕麦拉出现之后，集中打通一个地方后就能到达指定地点了。



建议：在地形位置上能看到两边的岩石。应该在帕麦拉出现之前攻击躲在岩石旁边的敌人然后再躲起来。当然遇到莱德－斯拉依的话会受到攻击，但体力还是能恢复的。就这样在帕麦拉出现之前应该在原地继续进行攻击和防御。

结束：一行人终于躲过了帕麦拉的攻击。在渡过溪谷后，以前曾遇到过的卡林那正等在那里。在见到魔龙之前还要先过这一关。

第十八章

胜利条件：向指定方向移动。

失败条件：金迪斯的死亡。

攻略：庆幸的是在有卡林那出现的战斗中是没有限制歼灭敌人的条件的。在广阔的田野上应尽快让 5 名队员们散开。最好的安排是让金迪斯和路巴哈一组，佐露兹－和姬丝迪娜一组。艾琪娜无法被培养成有力的队员，所以她能坚持单独行动多长时间是很重要的。她在开使时能用魔法帮助落在后面的战士，但后半部分用魔法的敌人越来越多，所以也就没什么意义了，所以后半部分里即使抛弃她也是不过分的。消灭完敌人之后就能到达魔龙所在的路口了。

建议：应尽量不让两边的敌人向中间聚集起来，而且应该把我军聚集起来并使用水晶，尽快让金迪斯向指定方向移动是这次的关键

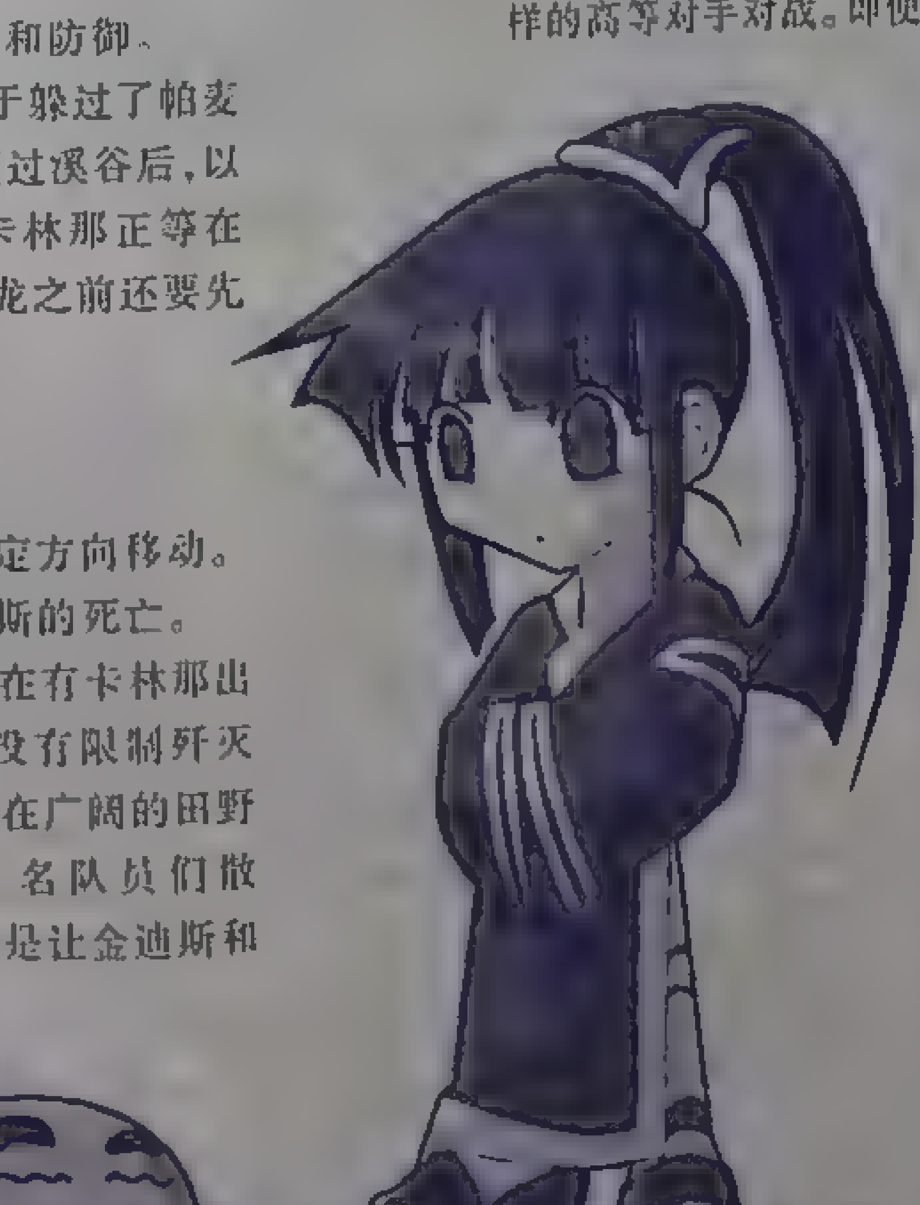
结束：前方就是魔龙的所在地莱恩。林嘉一行也向着莱恩进发，此时应该尽快和他们汇合。但在最后的路口几乎是全部怪物都把守在那里。究竟是不是象金迪斯所说的将面临一场前所未有的大战呢？

第十九章

胜利条件：敌全灭。

失败条件：我军全灭。

攻略：在这一关里能遇到以上所说的最主要的敌人，而且还会感觉到相当高的难度。需要数十次的储存。首先应该把魔法和远距离攻击的对象作为首先攻击的对象。最好开始先不要与卡林那和帕麦拉这样的高等对手对战。即使有近路也最好从下边的怪物开始一点一点地处理掉。因为敌人会从三个方向出现，所以地形上没有什么有利之处。因此，现在是使用水晶等物品的时候了。消灭掉敌人后终于得以到达魔龙所在的莱恩了。



建议：在这里，金迪斯和路巴哈以外的 3 名队员的体力将要耗尽的情况下，他们能消灭多少怪物是关键之处。所以要尽量多储存进度。

结束：一行终于见到了魔龙，但魔龙的力量比想象的还要高，而且王位争夺战和所有事情的罪魁祸首魔龙一出现也引起了马德鲁所有人的愤怒。金迪斯一行终于处置了魔龙并换来了马德鲁的和平。

第二十章

胜利条件：魔龙的死亡。

失败条件：我军全灭。

攻略：终于到了与魔龙决战的时刻了。首先从数字上看我军是有利的，但实际上操作起来的话就会觉得不是那么容易了。而魔龙的力量果然是不可预测的，在此建议至少要使用 4 颗水晶。在这最后的时刻幸运会降临吗？

建议：游戏一开始魔龙就会全面展开他的魔法。魔龙不但威力很大而且攻击范围也占画面的一半。并且，由于画面下方从两边会出现昆莱，所以在对付魔龙之前一定要先消灭昆莱。所以应把除了路巴哈和姬斯迪娜之外的金迪斯、佐露滋和艾琪娜安排在昆莱出现的场所准备随时迎战昆莱，这样的话就不会太困难了。然后应该让路巴哈和姬丝迪娜来攻击魔龙。要让路巴哈躲开魔龙的射程范围进行攻击，同时让姬丝迪娜用冰雪风暴连续攻击魔龙的话会对路巴哈起到一定的帮助。

尾声：在消灭了魔龙和一切由邪恶力量控制的怪物之后，王国的英雄们在金迪斯的带领下又在废墟上开使了家园的重建，而金迪斯也和一直在身边支持他的可爱女孩终成眷属。 就这样，马得鲁大陆终于恢复了往日的平静和安宁……■

三角洲特种部队 III 陆战勇士
Delta Force: Land Warrior

在游戏中按下 [~] 键出现输入提示栏，输入下列字符串并回车获得相应功能：

drury	弹药加满
kariya	无尽弹药
rov	主角刀枪不入
corbet	主角隐形
domi	炮火支援(使用 Laser Designator 指示攻击点)

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

马铃薯大兵
Militato

在游戏中按下 [~] 键出现输入提示栏，输入下列字符串并回车获得相应功能：

GIVE MPJACKET	增加五件防弹背心
GIVE MPRADIO	增加五个收音机
GIVE MPRADAR	增加五个雷达
GIVE MPPROPELLER	增加五个螺旋桨
GIVE MPPENGUIN	增加五个企鹅炸弹
GIVE MPMINE	增加五个地雷
GIVE MPTRAP	增加五个陷阱
GIVE MPGRENADE	增加五颗手榴弹
GIVE MPCLAYMORE	增加五个定时器
GIVE MPKEY	增加五把钥匙
GIVE MPENERGY	恢复体力至 99 点
GIVE MPGOD	恢复体力至 99 点及主角刀枪不入模式开关
MPSKIP	跳到下一关

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

无人永生
No One Lives Forever

游戏中按 [T] 键出现输入提示栏，输入下列字符串并回车获得相应功能(注意字母小写，若代码执行成功则会有白色字体提示)：

mpimyourfather	主角刀枪不入模式开关
mpwegotdeathstar	弹药无尽
mpkingofthemonstars	获得所有武器且弹药全满
mpmimimi	获得所有武器且弹药全满
mpmaphole	当前任务完成
mpdrdentz	主角生命全满
mpwonderbra	主角护甲全满
mpyoulooklikeyouneedamonkey	获得全部护甲
mpgoattech	所有武器升级
mpasscam	第三人称视角模式开关
mprosebud	获得摩托车
mpracerboy	获得雪地车
mppos	切换位置坐标显示
mpmiked	退出游戏
mpbuild	显示游戏建筑

以下代码效果尚不明确：

mpsanta	mpexorbitantamounts	mphookmeup
mpcampos	mpwhoami	mpbeenthere
mpcam	mpbreach	mptriggers
mpboyisuck	mppoly	mpfov
mplightadd	mplightscale	mpcamera
mpwmpos	mpwpos	mpteleport
mpclip		

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

北欧神话
Rune

游戏中按 [~] 键进入控制台或按 [Tab] 键出现输入提示栏，输入下列代码并回车获得相应功能（大部分秘技成功执行后屏幕上方会有红色字体提示）：

CHEATPLEASE	秘技模式开关
GOD	主角刀枪不入模式开关
GHOST	穿墙模式
FLY	飞行模式
WALK	正常模式
BEHINDVIEW 0	主视角模式
BEHINDVIEW 1	尾追模式(游戏默认模式)
PLAYERSONLY	所有非玩家角色静止不动
KILLPAWNS	杀死所有敌人
TOGGLEFULLSCREEN	全屏模式开关
PREFERENCES	高级选项
STAT FPS	显示画面刷新帧数
SUMMON X	创造指定物品，X 为下列物品：

VikingShortSword	VikingBroadSword	VikingShield
VikingShieldCross	GoblinAxe	GoblinShield
DwarfBattleSword	DwarfBattleAxe	DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword	DwarfWorkHammer	DwarfBattleShield
RuneOfPower	RuneOfPowerRefill	RuneOfHealth
RuneOfStrength	MagicShield	DarkShield
RustyMace	RomanSword	SigurdAxe
HandAxe	Torch	

OPEN X	跳入指定关卡，X 为关卡名，列表如下：
SWITCHCOOPLEVEL X	跳入指定关卡并保留已获得的物品 X 为关卡名，列表如下：

intro	ragnarvillage	ragnarvillage2
sailingship	sinkingship	sinkingship2
deepunder1odin	deepunder1odinbv	deepunder3
deepunder4	hel1	hel1a
hel1a2	hel1b	hel2end
hel3a	hel3b	hellift
goblin1	goblin2	trialpit
beetlefly	thorapproach	thor1
thormap3	thormap4a	thormap4b
thormap5a	thormap5b	thormap6loki
mountain1	mountain2	dwarftrans
dwarf1wwheel	dwarfmap2	dwarfmap3a
dwarfmap3b	dwarfmap5a	dwarfmap5b
dwarfmap6darkdwarf	loki1	loki1a
lokimaze	loki2	loki3a
loki3b	villageruin	asgard

由于秘技开启的状态在进入新的一关时会自动关闭，因此可以通过以下方法将经常使用的秘技代码定义在按键上，游戏中只要按指定键即可快速使用相应秘技功能：

用文本编辑器打开游戏安装目录的 System 子目录中的 user.ini 文件，其中你会发现定义着各种键位对应的功能。在空闲的按键定义行后加上秘技代码即可。比如找到“F=”，将其改为“F=CHEATPLEASE”；找到“G=”，将其改为“G=GOD”，诸如此类，然后将其存盘并进入游戏，在游戏中只要先按 [F] 键即可切换秘技功能开关状态，在开启秘技功能后按 [G] 即可开启刀枪不入状态。

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

吃豆小子时空大冒险
PacMan: Adventure in Time

游戏中按 [ESC] 键出现暂停菜单画面，然后直接输入下列字符串开启相应功能(若成功会有声音提示)：

IAINTSCARED	主角刀枪不入
SHOWMETHEMAZES	可选择所有关卡
INEEDTHEPOINTS	当前关卡立即获胜
INEEDANEXIT	当前关卡立即获胜
HONEYISHRUNKPACMAN	PacMan 缩小开关
HONEYIBLEWUPPACMAN	PacMan 放大开关
UPCLOSEANDPERSONAL	近身尾追视角模式
BEINGPACMANOVICH	主视角模式
STEVEAUSTIN	慢动作模式开关
MISSIONIMPOSSIBLE	怪物行动更快
GETALIFE	加一条生命
KILLME	自杀
PACSTATS	显示画面刷新帧数及其它状态

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

F1 车队经理 2000
F1 Manager 2000

在游戏开始时以下列名字作为游戏中车队经理的名字，请注意字母大小写，则进入游戏后可获得相应功能：

Billy No Race——当你点击菜单上显示的资金时将会跳过任何比赛而直接增加金钱

Get Rich Quick——当你点击菜单上显示的资金时将会直接增加金钱

Doctor ~ Who——当你点击菜单上显示的时间时将会跳过 7 天的时间

Win ~ at ~ all ~ COSTS!——在选项菜单(options)中开启秘技模式按钮

如果不希望使用上述名字，还可以修改存盘进度文件来增加金钱和改变时间。首先请备份游戏的存盘文件，然后以 16 进制编辑器(如 UltraEdit)开启一个存盘文件，在存盘文件末尾找到下列数据：

00 23 00 00 24 00 00

将下列对应位置的数据修改：

*1 23 00 *2 24 00 *3

其中：

*1 = 将此位置改为 01 即可激活上述跳过比赛且增加金钱的功能；

*2 = 将此位置改为 01 即可激活上述增加金钱的功能；

*3 = 将此位置改为 01 即可激活上述跳过时间的功能；

修改之后存盘并进入游戏，调出相应进度即可使用上述功能。

还可以简单地为游戏中的选项菜单 (options) 增加激活秘技的选项，这样便可避免上述使用特定名字及修改存盘文件的步骤：

找到游戏安装目录（如 F1 Manager\ data\ interfaces）中的 OPTIONS_GENGAME.IDS 文件，首先按鼠标右键将该文件的只读属性取消，然后用任何文本编辑器(如 Notepad)打开此文件，在文件最后加上下列内容：

```
BUTTON CHEATBUTTON 155,562,255,582
INCLUDE BUTTONTITLE.IDS
ALIGN LEFT
TEXT BFONT 0 255,255,255,255 "CHEAT MODE"
ONBUTTONUP SWAP OPTIONS_MISC.IDS
END BUTTON
```

然后将此文件存盘，启动游戏后便可在选项菜单中发现激活秘技功能的按钮。选中后便可使用上述秘技功能。

[测试：N/A　PAGAN 提供 C]

宙斯：奥林匹斯之王
Zeus: Master of Olympus

游戏中按 [Ctrl] + [Alt] + [C] 出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能(注意大小写)：

Delian Treasury	增加 1000 元
Ambrosia	当前场景获胜
Cheese Puff	Dairy workers 穿着奶酪服装
Fireballs from Heaven	以火球攻击局部大地
Bowvine and Arrows	Tower 射出 Cows 而不是箭支
SoundFrags	功能不明

[测试：有效　MAX 提供 B]

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.global100.com chart.asp?Chart = 1]

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

2000 年 11 月 20 日第 47 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	21	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神II
2	2	8	1	Baldurs Gate II Shadows of Amn	Bioware/Interplay	博德之门II安姆的威胁
3	3	49	1	Planescape. Torment	Interplay	异域镇魂曲
4	5	20	3	Icewind Dale	Interplay	冰风溪谷
5	4	90	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌III
6	6	51	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
7	7	59	1	Age Of Empires 2 Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	帝国时代II王者岁月
8	9	21	5	Deus Ex	Eidos	杀出重围
9	8	92	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座
10	12	25	7	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
11	10	99	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
12	11	41	3	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	模拟人生/美好生活
13	15	4	13	Command & Conquer Red Alert 2	Westwood	命令与征服:红色警报II
14	13	37	6	Might And Magic 8 Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门VIII毁灭者之日
15	14	67	11	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明II时代考验
16	16	42	7	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
17	17	50	5	Quake 3: Arena	Id/Activision	雷神之锤III竞技场
18	19	77	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟II
19	18	52	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred	Sierra	狩魔猎人III血咒疑云
20	20	107	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生II
21	22	104	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
22	21	59	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
23	31	52	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
24	42	9	24	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	家园:灾难
25	25	34	12	Thief II The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷II金属时代
26	24	76	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门VII血统与荣耀
27	26	23	12	Vampire The Masquerade Redemption	Activision	吸血鬼:避世救赎
28	23	137	1	Starcraft / Add-on	Blizzard	星际争霸/资料片
29	30	53	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G. O. D.	奇迹时代
30	34	107	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
31	29	34	20	Need For Speed Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车:保时捷之旅
32	32	85	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明:权倾天下
33	27	37	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
34	39	22	23	Shogun. Total War	Electronic Arts	将军:全面战争
35	55	3	35	FIFA 2001	Electronic Arts	FIFA 足球 2001
36	41	54	22	X-Com First Alien Invasion	MicroProse	幽浮:第一次异形入侵
37	35	43	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想VIII
38	68	27	38	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	拉力车手
39	45	66	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网络奇兵II
40	37	47	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
41	33	7	24	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	星际迷航:精英战队
42	28	42	26	Warcraft 2 Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸II战斗之盒
43	40	106	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G. O. D.	铁路大亨II/21 世纪
44	38	7	38	NHL 2001	Electronic Arts	NHL 冰球 2001
45	43	12	30	Grand Prix 3	MicroProse	世纪金冠军III
46	46	20	46	Codename Eagle	TalonSoft	代号雄鹰
47	56	64	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	泰伯利亚之日
48	36	7	34	Wizards & Warriors	Activision	巫师与武士
49	49	111	5	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝III
50	47	30	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	银河创世纪II
51	44	134	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门VI天堂之令
52	50	34	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	威严
53	52	76	9	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	机甲战士III/海盗之月
54	58	125	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想VII
55	69	88	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
56	67	39	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	救世传说
57	57	4	57	ASCAR Heat	MicroProse	热力云斯顿
58	53	33	22	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	佣兵战场
59	61	59	29	Rainbow Six Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号:狂暴之矛/都市行动
60	65	50	29	Tomb Raider. The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影:最后的启示
61	66	60	30	Discworld Noir	Perfect/GT	阿达魔法师 Discworld Noir Perfect/GT
62	70	94	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
63	63	76	14	Aliens Vs Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
64	48	43	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	阿瑟伦的呼唤
65	54	48	51	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	恶灵都市
66	59	59	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间II
67	84	103	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒II
68	76	66	13	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	星际迷航:星舰指挥
69	71	3	69	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	宙斯:奥林匹斯之王
70	–	1	70	Escape From Monkey Island	LucasArts	猴岛小英雄IV逃离猴岛
71	74	73	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者II
72	73	17	30	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	战斗任务
73	60	17	54	Earth 2150	TopWare	地球 2150
74	51	12	40	Heavy Metal: F. A. K. K. 2	G. O. D.	重金属 F. A. K. K. 2
75	83	9	56	Submarine Titans	Strategy First	深海争霸
76	82	25	74	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	永恒使命.库那克的毁灭
77	77	18	43	Warlords Battlecry	Broderbund	呼啸战神
78	86	117	10	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神III黑潮风暴
79	64	17	35	Dark Reign 2	Activision	黑暗王朝II
80	62	25	31	MDK 2	Interplay	孤胆枪手II
81	79	51	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪IX升腾
82	89	2	82	Close Combat: Invasion Normandy	SSI/Mindscape	近距离作战:进攻诺曼第
83	78	36	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国III
84	72	62	17	NHL 2000	EA Sports	NHL 冰球 2000
85	98	3	75	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	MicroProse	过山车大亨·天旋地转
86	85	6	63	Reach For The Stars	Strategic Studies Group/SSI	星际远航
87	80	6	80	Metal Gear Solid	Microsoft	合金装备
88	75	86	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	梦幻帝国:拓荒时代
89	96	2	89	Rune G. O. D.		北欧神话
90	93	86	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
91	81	22	37	Ground Control	Sierra	地面控制
92	87	53	40	Delta Force 2	NovaLogic	三角洲特种部队II
93	88	33	42	Star Trek. Armada	Activision	星际迷航·星际舰队
94	90	88	17	BattleCruiser 3000 AD V. 2. 0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
95	91	17	78	Star Trek: Klingon Academy	Interplay	星际迷航:克林贡军校
96	92	55	9	Fifa 2000	EA Sports	FIFA 足球 2000
97	–	1	97	Blair Witch Volume 1 Rustin Parr	Terminal Reality/G O D	巫师布莱尔
98	94	11	82	Motocross Madness 2	Rainbow/Microsoft	狂野摩托II
99	95	19	69	Steel Beasts	eSim Games / Shrapnel Games	钢铁战车
100	–	11	71	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	战争艺术行动:世纪之战

电玩点将榜

综 合 榜

*1. →	暗黑破坏神 II	Diablo 2	Blizzard/奥美(2189)
*2. ↑	星际争霸:母巢之战	Starcraft: Brood War	Blizzard/奥美(1964)
*3. ↑	剑侠情缘 II		西山居/金山(1738)
4. ↓	帝国时代 II	Age Of Empires 2	微软(1686)
*5. ↑	仙剑奇侠传		大宇(1597)
*6. ↓	新绝代双骄 II		宇峻科技/智冠(1456)
*7. ↑	恐龙危机	Dino Crisis	Capcom/育碧软件(1412)
*8. ↓	生化危机 II	Resident Evil 2	Capcom/育碧软件(1286)
*9. →	魔法门之英雄无敌 III	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(1179)
*10. ↑	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(1059)
*11. ↑	雷神之锤 III 竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(974)
*12. ↓	最终幻想 VIII	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(935)
*13 ↑	FIFA 足球 2000	FIFA 2000	EA Sports/电子艺界(857)
*14. ↓	虚拟人生 II	Virtual Life 2	明日工作室/新天地(773)
*15 ↓	轩辕剑 III 云和山的彼端		大宇/晶合(732)
*16. ↓	家园	Homeworld	Relic/育碧软件(643)
*17. ↑	三国志 VII		光荣/第三波(601)
*18. →	大航海时代 IV		光荣/第三波(570)
*19. ↑	心跳回忆	Forever With You	科乐美(449)
*20. ↑	极品飞车:保时捷之旅	NFS: Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(385)
*21. ↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos: Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(327)
22. ↑	博德之门 II 安姆的威胁	Baldur's Gate 2: Shadows Of Anm	Bioware/Interplay(256)
*23. ↓	模拟人生	The Sims	Maxis/电子艺界(218)
*24. ↓	异域惊魂曲	Planescape: Torment	Interplay/新天地(160)
25. ↑	合金装备 PC	Metal Gear Solid	Microsoft(127)
*26. ↑	冰风谷	Icewind Dale	Interplay/第三波(90)
*27. ↑	铁路大亨 II	Railroad Tycoon 2	PopTop/新天地(74)
*28. ↑	新倚天屠龙记		智冠(58)
*29. ↓	笑傲江湖之日月神教		昱泉国际/中青旅创先(51)
*30. ↑	网络三国		中华游戏网/智冠(44)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

大家瞧瞧这期的排行榜吧,《星际争霸》重新夺回第二把交椅,《将军:全面战争》掉出了榜外,《恐龙危机》直线窜升至第七位,看来 Racer 上期的预测还是挺准的,呵呵!这次《剑侠情缘 II》再次上升,居然取代《帝国时代 II》坐到了第三把交椅,可喜可贺啊,不知西山居的人看到了会不会乐开了花儿。从玩家反馈的情况来看,这款游戏受欢迎的程度的确有点出乎我们的意料,我想一定是它与“仙剑”相似的悲剧结局感动了太多玩家。不过鉴于它前面两款游戏的实力,能拿到第三名恐怕已经是最好的成绩了。《恐龙危机》大幅窜升并不奇怪,紧张、刺激的卖点还是很有号召力的,这一点由育碧软件“危机”系列的市场反响就可以看出来,不过也有很多玩家来信反映说《恐龙危机》缺乏创新,因此它能否长久保持高位尚难确定。这期还有几款大家公认的大作上榜,比如《博德之门 II 安姆的威胁》,“升值”潜力自然不在话下,这里就不再多费口舌了。

值得一提的是,这期首次有 MUD 游戏上榜,那就是《网络三国》。为什么是它而不是《万王之王》或其他的网络游戏呢,我想一定是它沾足了“三国”的光吧。据我所知,包括已经开通服务器的在内,近期将有总共七、八种

读 者 问 卷 调 查

2000 · 12

您的参与是对我们最大的支持



读者档案

姓名:________ 年龄:________ 性别:□男□女

地址:________________________

________________ 邮编:________

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章:________
2. 本期您最不喜欢的文章:________
3. 本期您最喜欢的栏目:

□新闻报道 □硬件兵工厂

□上市烽火 □PC 工具箱

□流星时空 □网络港口

□特别企划 □文渊阁

□游戏评析 □镜花园

□攻略手记 □玩家沙龙

□排行榜 □难症会诊

□秘技档案 □杏花村

读者需求

1. 您希望明年杂志硬件部分的内容:
   □增加 □减少 □不变
2. 您希望明年杂志软件部分的内容:
   □增加 □减少 □不变
3. 您希望明年杂志网络部分的内容:
   □增加 □减少 □不变
4. 您是否希望杂志出版配套光盘:
   □是 □不 □无所谓

点将榜投票

您最喜爱的游戏:1. ________

2. ________

3 ________

4 ________

打开豪华版的包装盒,我才发现原来传说中的神秘礼物是一个恳切的忠告——不要购买任何游戏的豪华版!

(北京 孙宇)

本期幸运读者

广 东 周俊铭　江 苏 徐黄林　上 海 方 琪

吉 林 于东辉　广 东 谢健辉

电玩点将榜

综 合 榜

*1.	→ 暗黑破坏神 II	Diablo 2	Blizzard/奥美(2189)
*2.	↑ 星际争霸 母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(1964)
*3.	↑ 剑侠情缘 II		西山居/金山(1738)
4	↓ 帝国时代 II	Age Of Empires 2	[illegible]
*29.	↓ 笑傲江湖之日月神教		昱泉国际/中青旅创先(51)
*30.	↑ 网络三国		中华游戏网/智冠(44)

游 戏 点 评

游戏名称:____________________

点评内容:____________________

留 言 板

请您谈谈对今年杂志的总体观感(可另附纸):____

镜 花 园 投 票

您最喜爱的画作:____________________

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效):
100037 北京 813 信箱《问卷调查》收
本期幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

大家瞧瞧这期的排行榜吧,《星际争霸》重新夺回第二把交椅,《将军:全面战争》掉出了榜外,《恐龙危机》直线窜升至第七位,看来 Racer 上期的预测还是挺准的,呵呵!这次《剑侠情缘 II》再次上升,居然取代《帝国时代 II》坐到了第三把交椅,可喜可贺啊,不知西山居的人看到了会不会乐开了花儿。从玩家反馈的情况来看,这款游戏受欢迎的程度的确有点出乎我们的意料,我想一定是它与“仙剑”相似的悲剧结局感动了太多玩家。不过鉴于它前面两款游戏的实力,能拿到第三名恐怕已经是最好的成绩了。《恐龙危机》大幅窜升并不奇怪,紧张、刺激的卖点还是很有号召力的,这一点由育碧软件“危机”系列的市场反响就可以看出来,不过也有很多玩家来信反映说《恐龙危机》缺乏创新,因此它能否长久保持高位尚难确定。这期还有几款大家公认的大作上榜,比如《博德之门 II安姆的威胁》,“升值”潜力自然不在话下,这里就不再多费口舌了。

值得一提的是,这期首次有 MUD 游戏上榜,那就是《网络三国》。为什么是它而不是《万王之王》或其他的网络游戏呢,我想一定是它沾足了“三国”的光吧。据我所知,包括已经开通服务器的在内,近期将有总共七、八种网络游戏登陆中国市场。网络游戏的热度还在持续升温,希望大家能在这方面多加注意,多多交流。

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1.__________ 2.__________ 3.__________ 4.__________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

读者点评

《暗黑破坏神 II》 本期排名(1)

曾经有一套黄金装备摆在我的面前,我没有珍惜,等到被别人抢去时才后悔莫及,暗黑 2 中最大的悲剧莫过于此。如果上天再给我一次机会的话,我会对怪物们说:“黄金装备,交出的不杀!”如果非要加个限制的话,我希望是——四防 MAX,防御力 9999,吸血吸魔法和 AT、SP、HP、MP UP…… (四川 李洋)

曾经有一套金色装备摆在我的面前,我没有珍惜,等到失去时才后悔莫及。暗黑世界中最痛苦的事莫过于此!倘若 Blizzard 再给我一次重来的机会,我会对它说三个字:“我爱你”。倘若非要在这份爱情上加个期限,我希望是一万年。 (山东 王立伟)

曾经有一套绿色装备摆在我的面前,但我没有珍惜,等到失去后才追悔莫及,尘世间的痛苦莫过于此。如果 Tyrael 可以再给我一次机会,我会对他说:“爱你一万年!” (浙江 施晟)

一部经典!
一次败笔!
经典在游戏创作!
败笔在正版发行!…… (江西 王宰)

打开豪华版的包装盒,我才发现原来传说中的神秘礼物是一个恳切的忠告——不要购买任何游戏的豪华版! (北京 孙宇)

《恐龙危机》 本期排名(7)

制作没有新意,看似只是《生化危机 II》的翻版,已经很难给人带来刺激、恐惧的感受,而且在低档机器上运行时画面不堪入目。我认为这是 Capcom 的失败之作。 (河北 陈曦)

真血腥,真无聊!难道没有更新的创意吗? (上海 杨晓芸)

这个游戏告诉我们——女人不是好欺负的! (广西 李光源)

《FIFA 足球 2000》 本期排名(13)

你想要进球你说嘛,你不说我怎么知道你想要呢?曾经有一个势在必进的球摆在我的面前,而我没有珍惜,直到被教练换下场的时候才后悔莫及。如果再给我一次上场的机会,我会说四个字:“我要进球!”如果非要加个限制,我希望是一万个! (西安 吴昆)

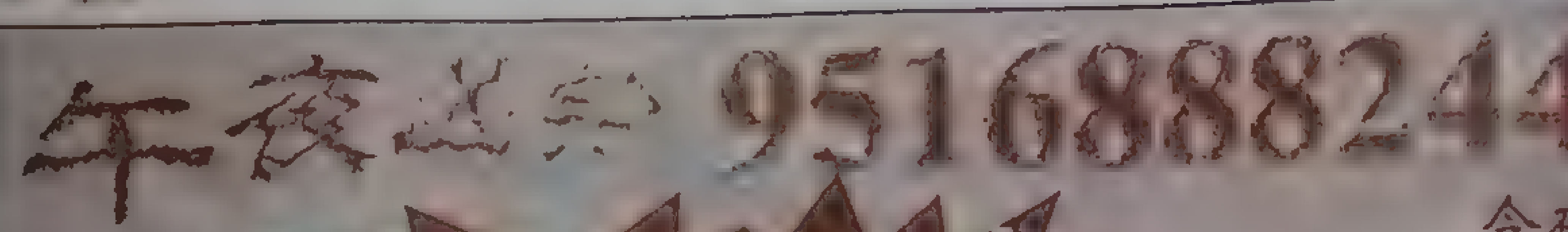
《网络三国》 本期排名(30)

现在在网吧里你经常可以听到这样的声音——哈,哈,我终于可以杀猪了! (北京 骆岩)

我们众家兄弟在江湖上打拼时,总是本着这样的原则:
生命诚可贵,友情价更高;
只要有 Gold,两者皆可抛。 (湖北 姚从毅)

本期幸运读者

广 东 周俊铭　江 苏 徐贵林　上 海 方 琪
吉 林 于东辉　广 东 谢健辉



将整人进行到底

今夜，送一份特别的礼物给你的朋友，嘿嘿……

恐怖十三夜

9516813444

9516813445 续

夜夜惊魂，让你直面终极恐惧，毛骨悚然，却欲罢不能！

今年的圣诞夜，你就是我们的一员了……

9516886274

每年的圣诞夜，医学院的学生们都会在漆黑的楼里玩一个游戏——"我在这儿"。黑暗中，问一声"你是'我在这儿'吗？"你牵起的冰冷的手，又是谁？

<此游戏建议勿在夜间拨打，心脏病患者切勿参与>

<虚拟电话城市>

9516886275

网络真实社会

大型电话版模拟游戏

神秘之门

9516886009

电话中的迷离世界

迷 奇 悬

全新角色、全新风格，**生动感百分百！！！**

音乐贺卡

MUSIC

9516886866

点歌台

600余首流行金曲，冬日温情浪漫点送

18 陈明	幸福	230 任贤齐	春天花会开
29 张信哲	信仰	364 刘德华	真情难收
33 孙楠	不见不散	494 那英	心酸的浪漫
44 王菲	红豆	612 田震	靠近我
47 张宇	雨一直下	623 羽·泉	冷酷到底
155 周蕙	风铃		

>>更多好歌不断更新中…

方便的选歌方式

按1键：按歌手查询

按2键：按歌名查询

便捷的点歌系统

收听一首歌的过程中按*键进入点歌系统

国际国内双引擎，杀毒更彻底！

中国软件.net

金山毒霸.net

11月18日隆重上市！

融合金山自主研发和国际著名反病毒软件DrWeb两套杀毒软件精华，杀毒功效倍增，彻底查杀21000多种病毒家族。一次购买，相当于拥有两套杀毒软件，双重保险，杀毒更放心。

全面的杀毒功能组合

- 彻底查杀恶性CIH病毒、各类宏病毒、蠕虫病毒及数百种黑客程序和特洛伊木马。
- 可检测ZIP、CAB、ARJ等十多种流行压缩文件内病毒，彻底查杀各类电子邮件病毒。
- 强大的病毒防火墙，时刻监测来自光盘、软件、互联网、局域网等各种途径的病毒。
- 采用纯32位跨平台技术，全面支持DOS、WINDOW95/98/NT/2000及最新WINDOWS ME。
- 采用启发式搜索技术，轻松检测各种未知病毒和有害程序。
- 快捷的增量升级服务，每次只需下载十几K大小的升级文件，轻松实现病毒升级。

足不出户，享受超值服务

- 钻石会员版用户只需寄回用户回执卡，18个月内金山公司定期或在有重大病毒疫情时免费6次将最新升级的金山毒霸完全版光盘直接寄送到您手中，足不出户，享受优质服务。
- 同时，钻石会员版用户将成为金山软件俱乐部的会员，获得精美的会员期刊和会员服务。
- 1张光盘+2张软盘+高级记事簿+精美会员期刊+6张最新正式版光盘

钻石会员版 298 元
春节前购买 198 元
立即节省 100 元

标准版 158 元
春节前购买 98 元
立即节省 60 元

● 有效促销期截止春节前

卓越网预订：www.joyo.com

服务网站：www.iduba.net

金山毒霸经销商及全国服务中心

北京分销商
北京连邦软件 010-62525338
北京万众合力 010-62627435
北京正青软件 010-62674500
晶和畅通 010-62634097
天韵信息 010-62657864
北京希比尔 010-62527962
北京盟仁公司 010-62613307
北京树人 010-62658156
北京自由鸟 010-62656590
联想公司 010-62986638
鸿达电子 010-62630457

中北区
天津滨城 022-27383000
天津连邦 022-27402940
天津贝尔森 022-27308184
石家庄连邦 0311-6978123
石家庄正信 0311-6042237
石家庄鼎新 0311-8611084
太原连邦 0351-4120673

东北区
沈阳微软 024-23909650
辽宁华信 024-23882911
沈阳连邦 024-23842237
北方图书城 024-23891129
沈阳赛乐氏 024-23882382
大连连邦 0411-4321306
大连最新书店 0411-3634944
长春连邦 0431-5635251
哈尔滨希望 0451-2510446
哈尔滨福利 0451-6260102
哈尔滨金北方 0451-6415498
大庆金钥匙 0459-6319592
呼市赛乐氏 0471-6957908
包头连邦 0472-2132613

华中区
武汉连邦 027-87889385
武汉凡高 027-87884783
武汉赛乐氏 027-87877248
武汉天河 027-87874577
武汉外文书店 027-87822818
武汉新华书店 027-83783788
长沙连邦 0731-4457850
长沙博智 0731-4458888
湖南岭方 0731-4152999
长沙聚友 0731-4130009
南昌希望 0791-6234342
南昌赛乐氏 0791-6310215
河南连邦 0371-3944977
河南希望 0371-5728136
郑州赛乐氏 0371-3944982

华西区
重庆天极 023-63820624
重庆连邦 023-63538239
重庆希望 023-68790830
四川连邦 028-5240280
成都新四方 028-5444147
成都济利 028-5217234
成都赛乐氏 028-5452657
昆明凤马 0871-5134830
昆明连邦 0871-4138178
昆明威豪 0871-5144846
昆明神子 0871-5166051
陕西辰缘 029-5530853
西安日月 029-7793811
新疆连锁 0991-5826655
贵阳兄弟 0851-5894210
兰州科创 0931-8282079
新疆华旗 0991-2810057

华南区
广州康软 020-87532791
广州骏网 020-87531488
广州黑马 020-87518008
广东连邦 020-87572481
深圳书城 0755-2073278
福州连邦 0591-7811093
海南希望 0898-8511846
广州金碟 020-87569092
广州恩富特 020-87506952
广州天高行 020-83790699
深圳连邦 0755-3220641
深圳伊益 0755-3782602
福建希望 0591-7601824
海口连邦 0898-8540137
南宁连邦 0771-5315399

华东区
上海茂立 021-63226198
上海连邦 021-63735810
新华音像 021-63618145
南京连邦 025-3364209
南京探路人 025-4526432
杭州典通 0571-8271301
杭州南北 0571-8073048
合肥连邦 0551-2822903
上海赛乐氏 021-63743028
南京新高 025-3371350
徐州连邦 0516-5608865
杭州连邦 0571-8853577
济南长川 0531-8559435
烟台金石 0535-6623036
青岛力邦 0532-3884825
苏州治润精华 0512-7246529

全国书商
北京倩文书店 010-65934375
上海华东书局 021-63767864
四川求索书店 028-3378875
宁波民乐书店 0574-7129191
武汉春秋书店 027-87563105
长春东北书局 0431-2700525
济南华艺书店 0531-6057297



地址：北京市8405信箱 邮编：100085 E-mail: support@kingsoft.net
电话：010-62524365 金山销售热线：010-62635317
技术支持热线 010-62524886-678
免费邮购 邮费免费
免费服务电话：800-810-5770 北京地区
邮购电话：010-62574688-537
Http: www.kingsoft.net

携手走捷径

北京小红帽市内免费送货热线:66416666

新品视点

	零售/会员		零售/会员
异度空间	38/32	红魔敢死队	48/45
魔法时代	38/35	时空幻境	39/35
交通巨人	48/45	王冠之争	48/45
机皇游戏大全	19/16	孤胆枪手 II	60/55
新神雕侠侣	69/65	格斗游戏 2000 之拳皇	22(限量)
刀剑笑	49/45	恐龙危机	48/45
土著也疯狂	38/35	魔法气泡	29/25
半条命(梦幻组合)	98/90	末日决战	39/35
剑侠情缘(白金版)	78/70	圣章女神传说	49/45
异域惊魂曲	98/90	泡泡龙 2	39/35
古墓丽影 V	38/35	烈焰风暴	50/45
暗黑破坏神 II经济版	98/90	极速摩托铃木 2000	48/45
KA－52 直升机	38/35	赛普杜拉战记	48/45
神偷金版	98/85	梦幻帝国	38/35
新倚天屠龙记	69/60	霹雳奇侠传	88/80
刀锋边缘	98/85	酒店大亨	29.9/25
炼金术士玛莉	38/35	东方不败 3 送永远的伊苏	39/35
灵魂使者	50/45	暗黑破坏神 2 玩偶(邮费 10 元/套)	
网络三国	29/25	野蛮人	168 限量
弥赛亚	68/60	亡灵巫师	168 限量
天谕	58/50	DIABLO	178 限量

幸运之星大转盘

我们每期都将从会员及本月的邮购者中随机抽出十名幸运之星，并赠送当月最新软件一套，再从十名幸运之星当中选出一名无敌幸运星，无敌幸运星可在中选后的三个月内以 7 5 折购买捷径任何的产品，愿广大玩家都能成为捷径的幸运之星。本次活动的奖品由本公司提供。

11 月中奖名单

重庆	冉　晋	福建	黄涛锐	山东	公云龙
广西	陆建军	山东	王　钢	广西	王峻期
四川	秉潇薇	黑河	刘淑英	北京	陈　迪

本月无敌幸运星　北京　郭　宇

魔拉里亚大学魔方通牌

中级版第六版补充包	23 元/套
克撒版补充包	25 元/套
马凯起始包	99 元/套
马凯补充包	25 元/套
精版补充包	29 元/套
预言补充包	25 元/套
预言比赛用牌	99 元/套
大战役补充包	25 元/套
大战役比赛用牌	90 元/套

一握捷径手　永远是朋友

诚邀天下客，欢迎加盟捷径特约经销商，低廉的价格，优秀的品质，品种齐全，使您不再为进货而劳累，强力的广告，《家电》的双重身份加倍改善您的形象，你只需加入捷径经销商，具体加盟条件请来电咨询。

联系人:王海雷　　电话:010－68520836

流行经典

	零售/会员		零售/会员
神雕侠侣	29/25	模拟城市 3000 中文版	60/55
新绝代双骄 II	69/60	暗黑世纪	19/16
台战群英传	48/45	风色幻想 SP	49/40
三国群英传	29/25	远征奥德赛	39/35
富甲天下 II	40/35	FIFA2000	50/45
三国志风云再起	68/60	封神榜之英雄无敌	48/45
大航海外传	68/60	银翼杀手	60/55
暗黑秘石	48/45	欢乐甲壳虫	50/45
家园	48/45	危机最前线	60/55
新鹿鼎记	65/60	死亡阴影	48/45
饿狼传说 II	29.9/25	机甲战士	48/45
F16VS 米格 29	80/70	玛丽亚(假面人生)	58/50
近距离作战 IV	48/45	太阁立志传 II	148/120
魔导异元素	48/45	3000 年食堂	38/35
人偶情缘 II	38/35	阳光少年游	38/35
风云	39/35	中华英雄	69/55
西风狂诗曲 II	58/50	武士魂	20/15
银河创世纪联盟 II	60/58	F15 战斗机	38/35
自由空间 II	68/60	仙剑奇侠传	28/25
极品飞车 V	60/55	烽火三国	29.9/25
KV300	168/100	虚拟人生 II	35/30
瑞草千将敌	168/100	明星志愿 2000	48/45
神之挽歌	48/45	幻舞天使	48/45
命令与征服 II	68/60	杀气冲天	38/35
中华客栈	25/23	战地 2100	42/38
破碎虚空	49/40	深海猎鲨	38/30
移民计划 II	38/35	沙丘 2000	36/32
劲爆滑雪	50/45	长弓 2	48/45
魔法少年	49/45	魔兽争霸	38/35
英雄无敌 III	48/42	摩托英豪 2	38/35
模拟人生	68/60	绝地风暴 II	48/45
世界足球经理(中文版)	38/35	地下城守护者	48/45
金庸群侠	39/32	骑士与商人	28/20
大地劫	69/55	魔法天尊	38/35
剑侠情缘 II	38/35	星际围攻	50/45
笑傲江湖	69/60	主题医院	36/32

特约经销商

捷径公司中发专卖	010－62528200
知星际公司	010－63425670
永乐专卖店	010－68630663
唐山市骏腾电脑超市“17、18”	13001419587
河北保定合作路 7 号	5079586

JJ SOFT 捷径电脑

邮购地址:北京市 813 信箱北京捷径电脑公司

联系人:李文东　　邮编:100037　　电话:010－68520836

捷径总店销售地址:海淀区阜城路 8 号西平房(商学院对面 121 车站旁)　邮购费用:5 元/套



笑傲江湖演义（十八） www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、经济、教育等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏。

★ 另外，本站点拒绝中小学生访问



天姬泪（上）

天山派·青衫落寞笑春风—冷奴儿

第一次见到天池的时候，它平静的像一面镜子，雅容天地间，透折变幻万方。可我，却觉得它像一滴眼泪，一滴仙子的眼泪，亦或是天下间无数痴情人心中那一滴最最珍贵的眼泪……

…………………………

九月的天山绝顶，也是冷冷的，每到清晨，寒意更浓。走在天池边，我拉了拉身上的银狐披风，心中不由得好笑，山河这个掌门穷得实在可怜，所有的积蓄买了这件披风后就是零了，不过，这件披风倒是很暖和呢，真的，让我在天山少受了很多罪。

沿着天池边，我慢慢的走下去。我怕冷，却又偏爱这份清冷，冰雪晓寒，沁人心魄，那是别有一番动人之处的情境。

然后，我就遇到了她。

她坐在天池边的大石上，雪白的轻衫，雪白的长靴，雪白的衣带，还有雪白如大理石雕塑的完美脸庞。那一刻我是很有些惊艳的。于是，我就远远的站在那里，看着她，然后，我走过去和她打了声招呼。

她似乎完全沉浸在自己的思绪之中，口中喃喃的默念着什么东西，全然未注意到我的问候。于是，我轻叹了一声，转身要继续我的行程。

“剑”，她突然轻轻叫了一声，这次我听得清了。

我转过头，望着她，“剑”，她又叫了一声，脸上痴痴的。

我再次的走近她，俯身轻声道：“你要找什么东西吗？或者，是什么人？我在天山有很多朋友的，可以帮你问问。”

她抬起头，很迷茫的看着我，突然就让我感到自己的唐突，一时间手足无措起来。

不过，这只是片刻，一刹那间，形势就全变了，她突然伸出双手扼住了我的头颈，奇怪的是我竟无法躲避。

“你们这些小人、伪君子，我杀了你们，杀了你们……”，她狂喊道。

她的两只手像两道铁箍，勒的我越来越紧。我只觉得眼前金星不住飞舞，温热的气息一点一点的从我身体里被天山的寒冷抽去，一时之间，三魂六魄皆要随之而去了。我要死了吗？我自己问自己。

“住手！”一声暴喝，自耳边响起。可那在我听来却是世上最美的声音，是山河！

那女子似乎并没有什么反应，于是山河一掌击在了她面门上，这次她松了手，呆呆站在原处立了半晌，转身飞奔而去，那种身手，并非一般人所能及，我，还是涉世尚浅的

山河心疼的看了看我的脖颈，几道红红的指痕印，他用披风紧紧的把我裹了起来，嗔责道：“你怎的一个人又出来乱跑，唉，这天池之上也是不太平的啊！”

我冲他歉然一笑，惊魂未定。但是那个美丽女子似乎同时也成了我心中一个放不下的谜

人的好奇心总是很大的，有些事一但遇到了，似乎不解开便永远成了人生中的遗憾，于是很多事情也就在解谜的过程中发生了，或许你可以说这是缘分，反正不管怎么样，在过了两天平静的日子后，我还是忍不住在一个清晨又来到了天池

她果然还在那里的，神态一如往昔，只是多了三分冷

我这次并未敢走近，离她十步外便停了下来。

她突然伸手指了指身旁的矮石。

我慢慢的走过去坐下，竟对她起不了戒心。

“我知道你会来的，你好奇心太重！”她说道。我的脸不由得一阵发红。

“听我讲！不许问！也不许说！”她忽地有些急促又有些霸道的说。

我惊诧，但是点了点头。

静静的过了良久，她才开口，语调舒缓的像是在讲述着别人的故事。

“我是个孤儿，从小被师父收养，也没有名字，于是师父就给我取了个和神教一样的姓，一样的名——明明儿。我是日月的妖女，这个恐怕你没想到的吧！”

她嘴角突然露出一丝讪笑，那是一种只有伤心无奈到极点了的人才能有的笑容。我心里突然就莫名奇妙的一阵悲哀。

“我年龄还小的时候，就知道日月是天下第一大教，杀我们兄弟最多的是天山和桃花，那是我们的死敌！我师父是神教数一数二的英雄，我是他唯一的徒弟，自然是不能丢了他的脸。我13岁就跟着师父上了江湖，就在那一次，我第一回用四级吸星大法杀了一个天山的白剑，从此便一发不可收拾，杀天山，杀桃花，不过，杀的最多的还是天山弟子！”

“你是桃花弟子吧！”她突然问我。我点了点头。“嗯，那个时候，你的很多师兄师姐都曾经死在我的倚天剑下的！”我忍不住一阵心痛，眼圈不自主的就红了。

“江湖杀戮很正常，你以后自然就慢慢明白了！”

她语气淡淡的，如轻烟飘过。

“我在江湖上就这样杀啊杀，从来没有一次失手。只有一次……”

她突然停了一下，接着说道：“那一次，我盯上了一个天山的书剑，直从凌霄城到追到侠客岛，从侠客岛追到天机石府，又从天机石府追到西域大漠，他轻功好的很，我也倦了，正巧路过光明顶总舵，我便放了他一马。”

“在江湖上杀的天山和桃花弟子多了，他们也派了人追杀我。有一次被追得急了，我便冲进了龙门客栈一间客房。不过进去了我就后悔了，因为里面住的是个男子，而且他正在洗澡，最糟糕的是他是我上次追杀过的那个天山书剑。”

“他想必也是很惊讶，不过却伸手指了指旁边的壁橱，我想也没想就躲了进去，事已至此，我唯有一搏！”

“过了一会，进来了两个人，一个天山的，一个桃花的，天山的那个是他师兄，问他有没有看到一个日月的女魔头。他笑着说他这个样子谁敢进来呢，除非那个女魔头看上了他。我当时牙咬的痒痒的，恨不得一剑立时取了他的性命！”

“那两个人听了他言，也是哈哈大笑，他的那个师兄很是无耻，说了许多下流话。我想，一旦脱困，就取了他的性命，哼，那些名门正派，满口子的仁义道德，背人行事竟还不如我们神教的兄弟懂礼！”

“那两个人一走，我便从壁橱里跳了出来，拔了倚天剑要取他性命。这个人真是个很奇怪的人，他当时一点也不紧张，只说道上次多谢我放他一马，这次他助我一次，两不相欠，我现下自然可以杀了他的。我知他定是在说反话，不过当时想杀他确实也下不了手，我长剑一挥，只削了他一缕头发下来，便踏步离去。”

她说到此处，怔了半晌，方道：“有些东西就是这么奇怪，你不在意他的时候，它在你眼里它也似未见，一旦在意了，怕是在天边也在眼中。”

“再往后行走江湖的时候，不经意的似乎总能看见他的身影，江南也好，东海也好，西域也好，塞北也好，我和他见了面只当不识，我知道我不想动他，他也不会来惹我。”

“不过麻烦总是麻烦，他那日运气不好，在野猪林被三个血河的小辈围攻，我拔了长剑上去，一剑一个，还有一个更待跑时，被我一招吸星大法毙于掌下。他愣了半晌，才对我说我不该杀死这些人，我恼他迂腐，一怒之下，转身离去，再也不去管他！”

“唉，缘分？我实在不知道该怎么讲。再见他的时候，是在大理了。那天的大理很热闹，据说是当地的青年男女互吐心曲的日子。所以整个大理城也跟着兴奋起来了，唱歌的，跳舞的，喝酒的，送花的，赶集的，所有人的脸上都是红红的，醉醉的。”

“然后，他就出现了”，她的脸上突然现出了一抹红晕，在清晨的阳光下显露出一丝久久不曾有过的幸福光彩。

“他的脸上也是红红的，醉醉的，拿了两颗晶莹剔透的珠子塞到我手里，只说道‘冰魄双珠，绞发结同心’，说完他就跑了。”

怔了良久良久，她方才又说道：“我不知道他这算什么，不过我却知道，我这一生之中，心里要有一个放不下的人了……”

说到此处，她便不再说了下去。太阳渐升渐高，山风却愈刮愈烈，我收紧了衣领，眨眼间，却看见她单薄的衣衫，于是又解了披风递与她。

“我不需要这个”她淡淡的对我说，“我已经习惯了天池的风，我喜欢它这么样的吹着我。”

我不再相强，只是把披风放在了一旁，且自也感受一下这天池之上真正的风雨……

感受的结果，是我烧了三天，急坏了山河。多亏玉壶冰心小师妹好心，照顾了我许多时日，不然真不知道怎生消受得了。

然后，在山河的强烈抗议下，我被禁足。

不过贫老邪的徒弟想要从某个地方走出来并不是一件很困难的事，所以，我就溜出来了。

我出来的时候不是清晨，是半夜，我并不敢肯定她是否还在天池的，但我还是去了。

她仍然还在那里，就像我前两次见到她那样，她好像就一直未曾离开过一般。

我走过去，坐在她身旁的矮石上，就如我们是多年的老友一样，不必再做些什么，她不问，我也不说，她讲，我就静静的听。

“大理城一定终身，我再没杀过一个天山的弟子，剑也懒得换了，每日里只是在光明顶上拿了那两颗珠子痴痴的看。他一定是个很细心的人，从串了冰魄寒珠的线绳上就能看出来，那是用冰蚕丝和发丝混合了编的。我想，那发丝或许就是我在龙门客栈一剑从他头上削下来的。”

“我师父见了我的样子，很是心疼，他对我说‘明明儿，你要是喜欢他，就去找他，别说天山的人找你麻烦，就是全江湖的人找你麻烦，师父也给你扛着！’。我听了这话，自然是又感动又开心。我没再犹豫，离了光明顶直奔天山，就在这，我找到了他……”

她停了一停，神色有些迷离：“从那以后，我们每晚都相约在天池之畔，携了同游，欢喜无限。就这样过了好久好久，突然有一天，他和我说他师父要见我，我心里一惊，很是紧张。他安慰我说他师父是世上最好的人，对弟子最是爱护，见了我也必定会喜欢我。我知道他很是爱他师父，倘他师父不同意的事，他决不会做，我若不肯相见，只恐便要和他如此这般的过了一生。”

“我回了光明顶，便只是唉声叹气，师父问我，我便说了。我师父听了哈哈大笑，笑我是小女孩家，顾虑就是有这许多，我们神教的英雄，做事光明磊落，怎的也扭扭捏捏。最后，我师父说，他陪了我去，就不信那个天山的老太婆能搞出什么花样来吓到他的女徒弟。唉，我师父他恐怕是这一生中对我最好的人了！我却……我却……”

她突然之间声音就有些哽咽，低了头良久良久无语。

那天的见面地点选在了轩辕岭，奇怪的很，那天岭上竟没人，只有我们四个。他师父看上去并不是很亲切，眼光冷冷的，看人像把刀。我师父笑着说‘老太婆，我们都打了几十年了，你怎么还是这副嘴脸？更何况今天小辈们要化干戈为玉帛。’”

“然后他师父开了口，语气很是不善，她对我师父说，让我离了她徒儿远远的，天山的名门弟子决不会娶个邪教的妖女，叫我不要再痴心妄想。我不记得当时自己当时说了什么，做了什么，我只记得心里空空的，脑子里也是空空的，只想立时便死了，只是呆呆的站在那里。”

“他师父说了这话，转身就走，他还想对我说些什么，被他师父狠狠一瞪，便截住了。只低了头，默默跟在他师父身后。我师父见了，很是不忿，追上前去，便要理论。谁知道……谁知道那个老妖婆……她回身便是一剑，直中我师父胸口……”

“我扑了过去，便要找那个老妖婆拼命，却被师父叫住。那个老妖婆临走之时还冷冷的道‘纠缠不休，便是此下场！’”

“我伏在师父身上大哭，不知是痛恨自己亦是伤心师父。我对师父说我一定给您报仇！我师父却摇了摇头，他说他这一生杀的人也够多的了，斩仇人头，饮杯中酒，有此下场，是迟早的事情，并无遗憾，只是……我师父最后说道‘明明儿，你恐怕看错了人，他性子懦弱，非你良配，师父走了没有遗憾，只是担心你一生的幸福都要断送在他手里！’”

“我对师父言道，此生前事已忘，往后心里再不会有这么个人！我师父叹了口气，他说我要是真能忘了就好了……这个，竟是他对我说的最后一句话，我师父他……他一生英雄，就断送在轩辕岭上！”

“西风萧瑟，衰草呜咽，终我一生，也不会忘了那一天，于片刻之间，我亲爱尽失，或许……天意如此，让我孤独而来，亦当孤独终生……”

她低了头，不再说话，不知何时，手中已多了一片木叶，她将木叶放在嘴边，轻轻的吹了起来，声音悲凉幽怨，如泣如诉，回荡在天池之上。月光幽幽的照在了天池的水面上，荡起一波一波光影，就如她眼中粼粼的泪光……

回到家，已经是清晨时分，山河故意板了脸，我知他又要怪我贪玩，只做了个鬼脸，装出一本正经的样子“领罪”。反正他忙的很，也没什么时间浪费的。果然，还没等他说话，一个师弟来找他批升级、批银子，他便匆匆往掌门办公室去了。我知他这一去便会是一天。自己虽是一夜未睡，却丝毫无甚倦意，百无聊赖，便到书房之中消磨时间。

天山掌门的书房甚大，各类藏书也是颇丰，上至经史子集，下至江湖野史，无不收藏在案，我随意翻检，抽放之间，一本薄薄的折子掉了下来。

拾起折子，但见上书“天山战事记”，打开方知是天山老老掌门所记——

“时维千年元月，天山弟子与魔教妖女一战，状甚惨烈…………终重创妖女，其势欲垂死矣。然我天山弟子亦死伤甚众，计死者七十三人，伤者一百三十二人。妖女猖狂，幸天道有鉴，报应不爽，唯此事始作俑者剑帅弟，责惩之间，颇费思量……惨战之后，师弟闭门不出，亦深自省，日前探望之时，方知师弟已留书出走，自绝于坐忘峰中，余心下大恸，常念师弟真诚笑貌，人品出众，位属天山俊秀之列，惜毁于妖女之手，余自当将此教训记录在册，以警天山后世弟子……”

翻过页来，却是剑前辈所书绝笔——

“掌门师兄及诸位同门台鉴：

剑入师门十载有余，师长温厚，同门相亲，剑亦以天山为家，心念所系，唯兴我派，更无他念，杀敌护山，救助同门，从未落于人后。师长手足，实为剑江湖之全部。然自遇日月明明儿，方知江湖情另有天地。天山日月，世仇宿深，戮血难解，唯乞上苍见怜，休分亲爱。然天意难违，大错一铸再铸，泣血难挽。剑对师不孝，对天山不忠，对所爱亦不仁不义，日夜愧悔，伤痛惟心，如此罪人，已无颜苟延于世，剑亦不欲师兄为我之故，多增烦忧，当于坐忘峰中，自绝以谢前罪……

千古罪剑绝笔”

我轻叹一声，合了折子，江湖仇怨，正邪门户狭见传承，当真形如利刃伤人不见血，且教分多少恩爱鸳侣！一时幽幽思思，心绪缈缈，顿觉甚是怅然……

（未完 待续）

★ 游戏巫师热线 zhuchiren@ xajh.com

★ 其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com

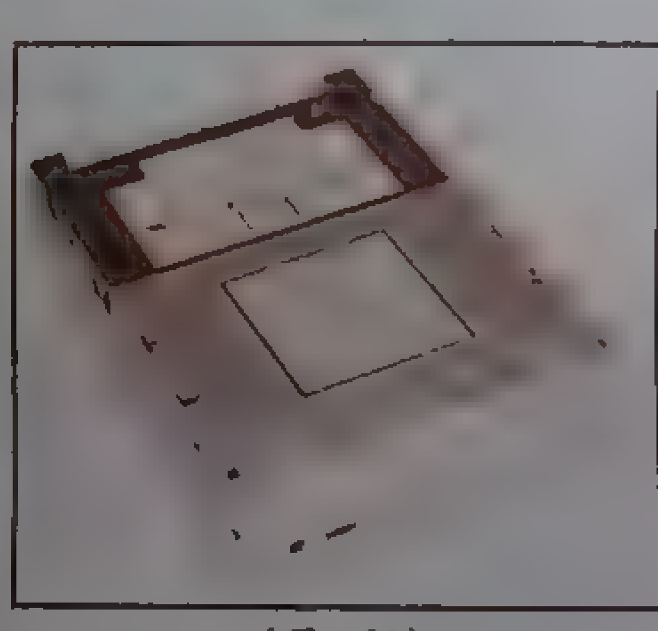
《笑傲江湖》热线电话：010－64971912

技术含量：★★
阅读难度：★★

NEC 12×DVD驱动器

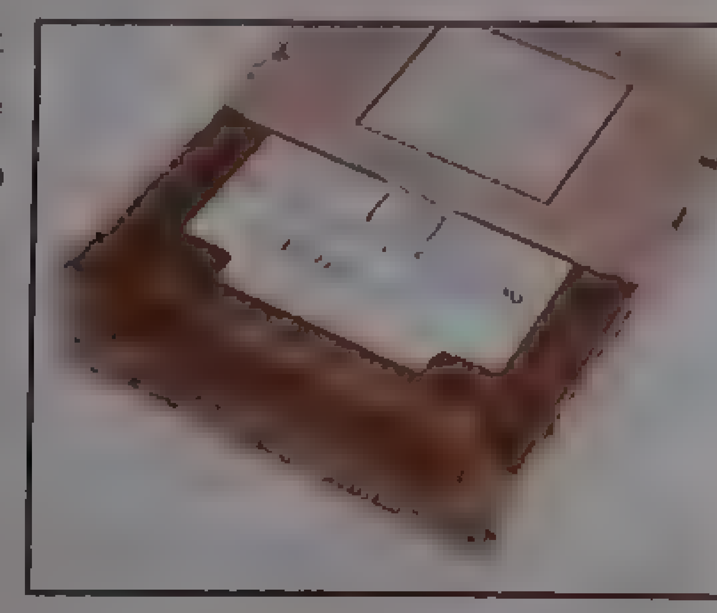
文/PCPOP.COM　编辑/Chance

名称：	NEC DV－5700B	推荐购买
性质：	12倍速DVD驱动器	
厂商：	新天下实业有限公司 0755－3521058	
特色：	优秀的性能表现	
不足：	盘片初始化速度稍慢，有区码限制	
售价：	人民币899元	CHOICE

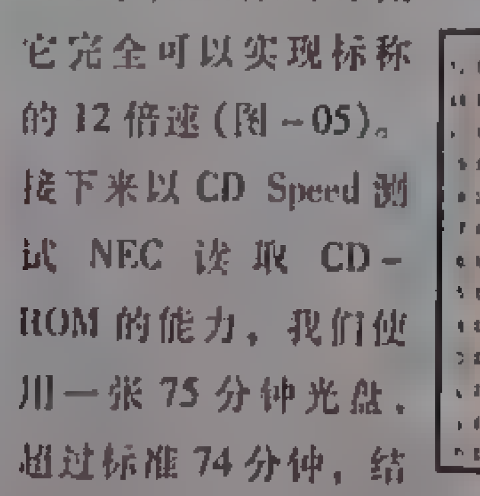

(图－01)

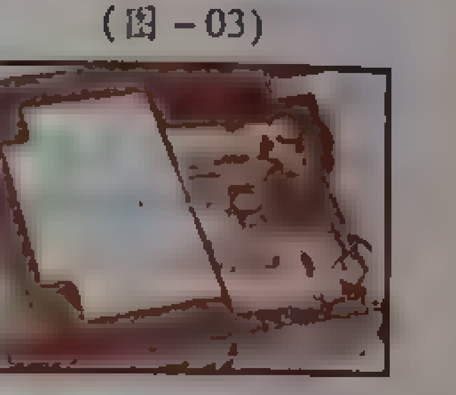
两个月前，看到了最新的NEC12倍速DVD光驱(DV－5700B)广告，最令人心动的是价格。它率先打破DVD光驱价格居高不下的局面，以不足千元的身姿步入市场，最近又降至900元以下。这将会很快壮大DVD一族(图－01)

NEC DV－5700B 12倍速DVD驱动器的产品外观设计保持了日产光驱传统的简单、朴实风格。和大多数DVD光驱一样，它的前面板只有[弹出]单键，没有CD播放键——毕竟DVD厂商从来就不建议用户使用DVD光驱来播放CD唱片。NEC 12×DVD的机身设计有些独到的地方。正面后半截为黑色整体塑料铸模，看起来很酷(图－02)。不过如果你以为厂商仅是出于"酷"的目的而这样设计那就错了。和新天下的技术人员沟通，他们告诉笔者，机身后半部的整体铸模，主要是基于产品品质的考量。因为这种工艺可以保证驱动器内部的很多零碎部件，可以在生产线上一次铸束完成，避免了一般采用人工插件可能出现的一些问题。光驱后部的接口，位置比一般情况要略长10毫米左右，其中包括了Digital OUT，保证CD音频的播放质量。

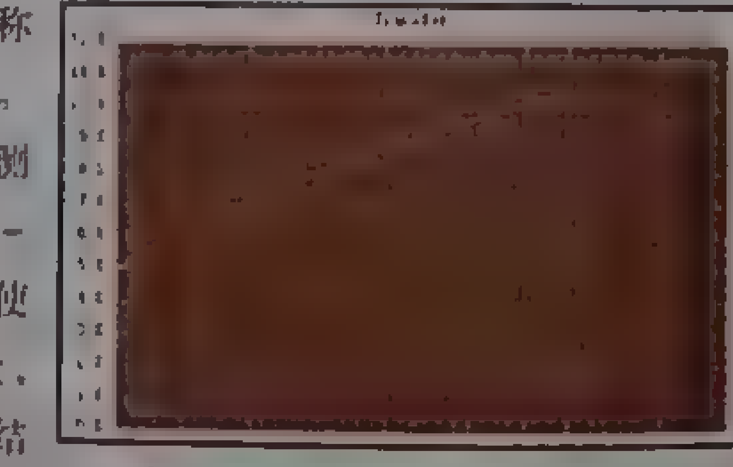

(图－02)

NEC DV－5700B的DVD读取速度为12倍速，CD－ROM读取为40倍速，无论是数据传输、CPU占用率还是寻道时间的表现都非常出色，噪音也很小，只不过光驱的震动略为明显，且放入DVD盘片后的初始化时间比较长。这款光驱使用256KB的Cache 它比较出众的是采用双激光发射器和双透镜技术，在读取DVD和CD时使用不同的部件，延长了光驱寿命(图－03、图－04)

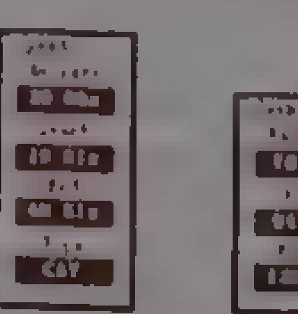

(图－03)

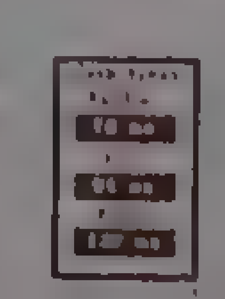

(图－04)

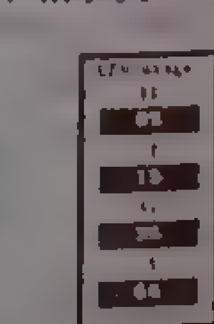
我们购买了一张容量为3.69GB的DVD影碟配合DVD Speed测试软件来考察NEC 12×DVD的实际性能。由于盘片本身没有到达DVD单面单层的4.7GB满容量，所以事先可以预计到我们不可能看到高达12倍速的测试结果。在这样的情况下，NEC这款DVD驱动器，顺利跑到了10.54倍速的水平，证明如果采用4.7GB的盘片，它完全可以实现标称的12倍速(图－05)。接下来以CD Speed测试NEC读取CD－ROM的能力，我们使用一张75分钟光盘，超过标准74分钟，结果表明DV－5700B能完全达到光驱的标称速度(图－06～图－08)。

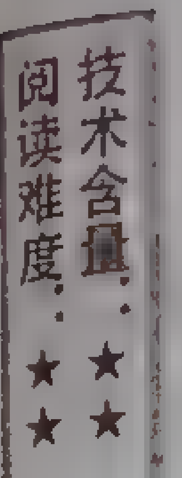

(图－05：DVD Speed测试图)

NEC DV－5700B使用下来，整体感觉相当不错，光驱机械性能和读盘能力都很好，从光盘的进出、认盘、读盘各方面表现没有任何拖泥带水的感觉，光驱性能无可挑剔。不足之处是，NEC DV－5700B生产于2000年1月之后，因此按国际规定，它也是一款锁了区码的驱动器，符合RPC2标准，机器内部的韧体允许用户修改5次。如果你经常购买不同区域的DVD影碟，使用起来会很麻烦(好在国内95%以上的DVD都是6区全区码的碟片)。900元的价格，加上优秀的品质表现使得新天下代理的这款NEC DVD相当诱人。■


(图－06)

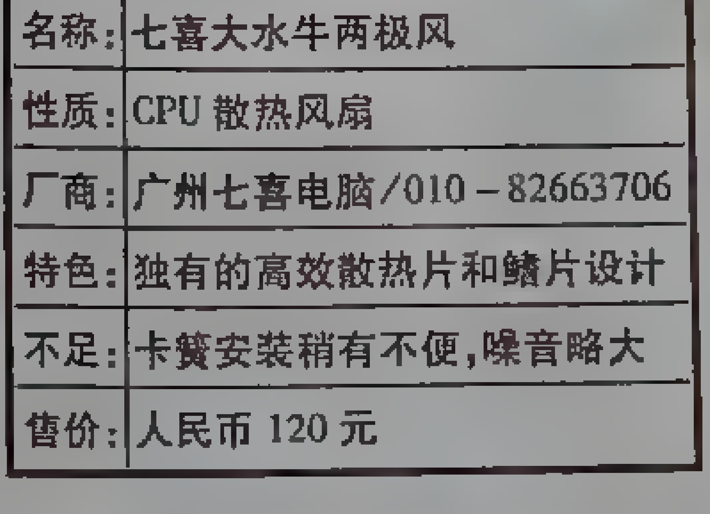

(图－07)


(图－08)

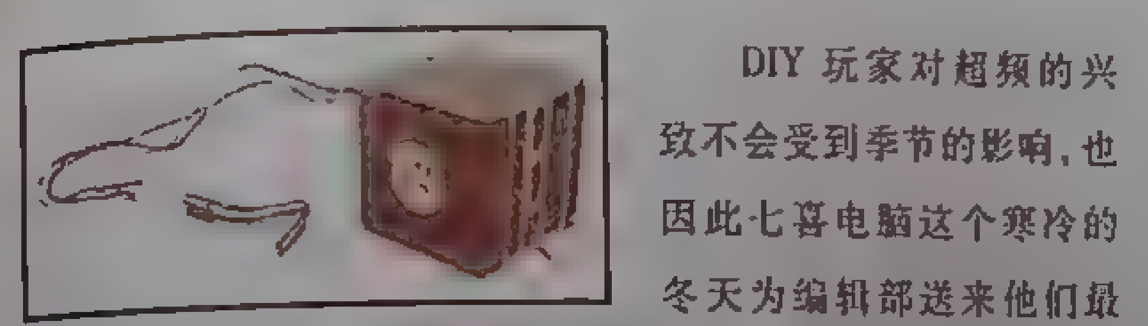

技术含量：★★
阅读难度：★★

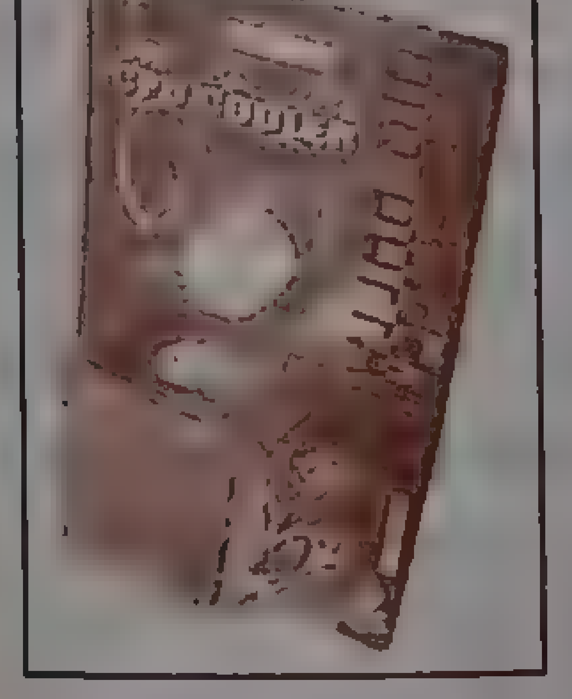
七喜两极风散热器

编辑/Chance

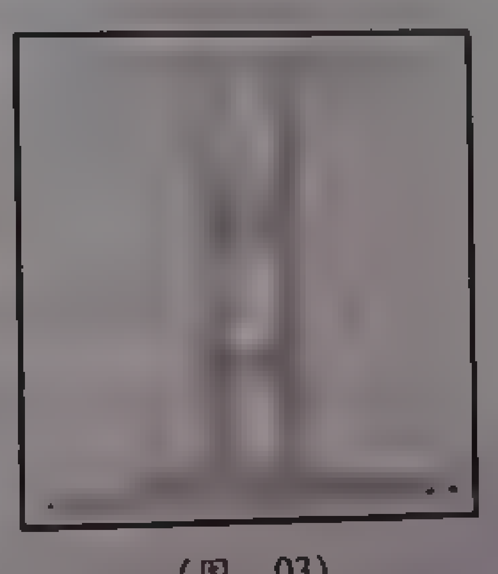
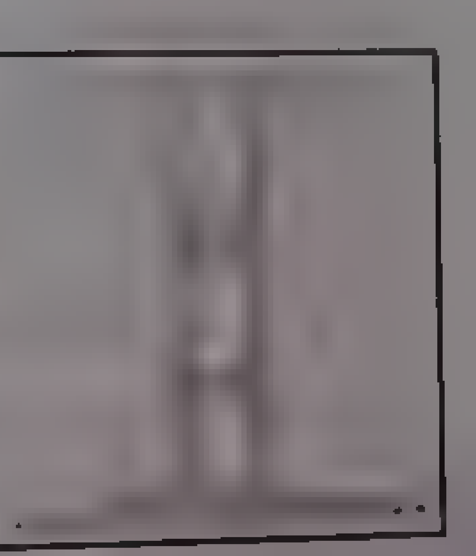


名称：	七喜大水牛两极风
性质：	CPU散热风扇
厂商：	广州七喜电脑/010－82663706
特色：	独有的高效散热片和鳍片设计
不足：	卡簧安装稍有不便，噪音略大
售价：	人民币120元

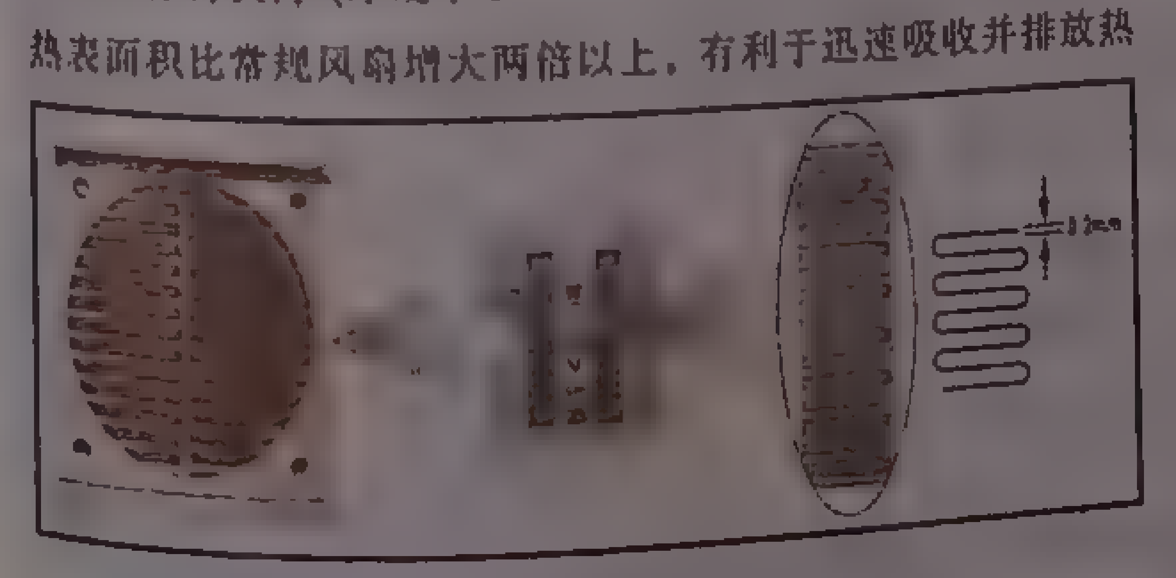

(图－01)


(图－02)

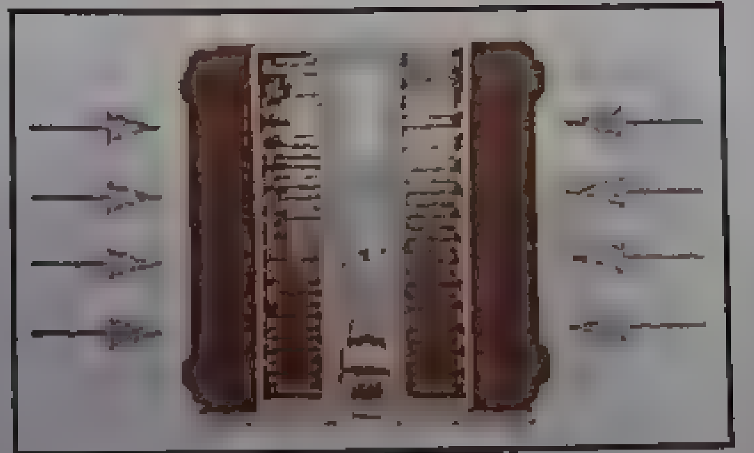
DIY玩家对超频的兴致不会受到季节的影响，也因此七喜电脑这个寒冷的冬天为编辑部送来他们最新推出的CPU散热装置——七喜大水牛"两极风"散热风扇(图－01、图－02)

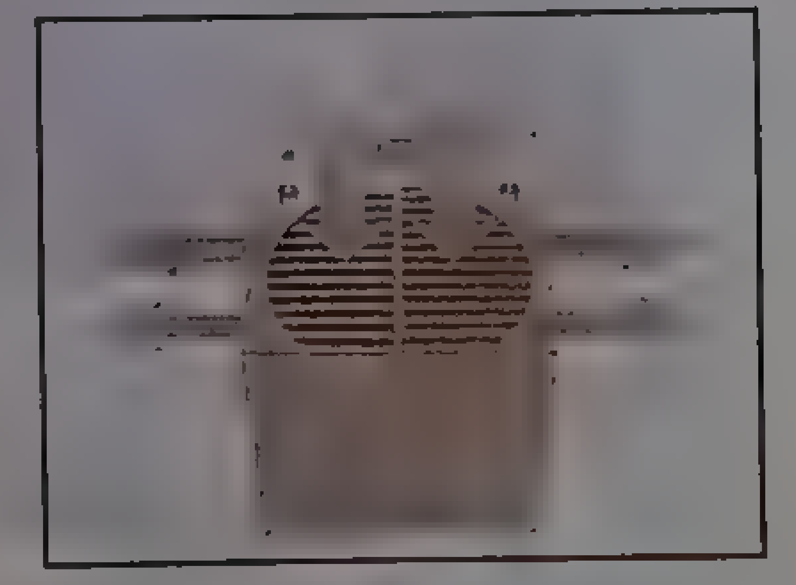


(图－03)

两极风比较引人注目的是它的主体散热片设计。不同于以往的单向锻造，两极风的散热片采用"工"字型。这样的造型设计，有效加大了风扇散热片和空气的接触面积，同时可以保证能以最快速度将热量均匀吸收到散热片并传递出去(图－03)。此外，在"工"字型散热片和风扇间，两极风没有直接将两者用螺丝紧固，而是又内嵌了四组高密度的"n"字型鳍片。这些鳍片制作得极薄(厚度小于0.2mm)，往复回折数次后，使得散热表面积比常规风扇增大两倍以上，有利于迅速吸收并排放热量(图－04)。

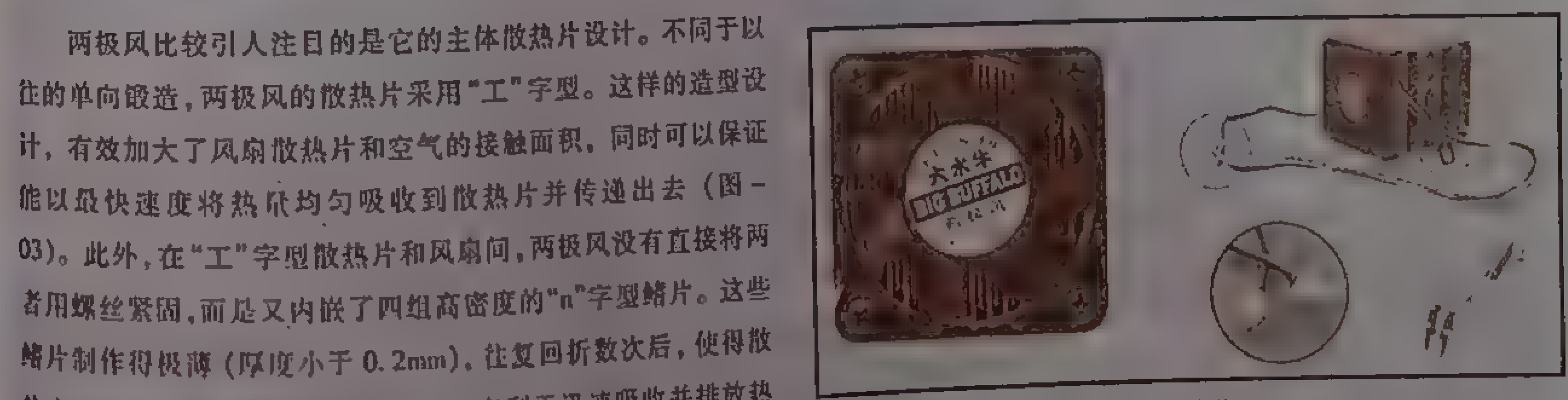

(图－04)

在有了优良的散热片和鳍片设计后，两极风的"两极"则选用转速为5400RPM的滚珠风扇两套同时工作(要占用主板3Pin的插头两只)，形成两股强大气流将鳍片上的热量带走(图－05、图－06)。


(图－05)


(图－06)

卡簧设计方面，两极风采用比较传统的方式来固定CPU。这次七喜推出的两极风共有两种款型，分别适用于Intel和AMD的最新CPU，玩家在购买时要特别向经销商交待清楚，不可错用(图－07)。作为体贴用户的设计，两极风的包装内附送有一小盒高品质的散热硅脂，笔者在使用硅脂并安装两极风后，开机5分钟时，温度约为40摄氏度，算是很不错的成绩了。■



(图－07)

技术含量：★★
阅读难度：★★

ADI G910 纯平显示器

名称：	诚洲 ADI MicroScan G910
性质：	19' 采用 Sony FD Trinitron 的纯平显示器
厂商：	诚洲股份有限公司 北京办事处 010－62558597
特色：	超高的带宽，较好的图象细节表现
不足：	无中文 OSD 菜单
售价：	人民币 6888 元

编辑/Chance



ADI(诚洲科技）是国内显示器的知名品牌，从高品质柱面显示器 5GT 进军大陆市场以来，一直在用户中有着良好口碑，比较熟悉的有 GT56 和 G710 等。本文的主角是具有 19 英寸大显示面积的 CRT 显示器——ADI MicroScan G910。今年是 17 英寸显示器全面占领主流市场的一年，这股大屏幕的热潮同时带动了部分 19 英寸显示器产品推向国内用户。19' 对于一些人来说不再是“可望而不可及”了。

早在一年多以前，ADI 平幕王系列就已经随着 Sony 的 FD Trinitron 显像管对外销售而同时在大陆发布。这个系列到目前为止可以见到 G500、G700、G710 和 G910 等几个产品，其中 G910 在性能、尺寸和功能上都是它们中的佼佼者，具有 Colorfie 色彩校正和可选 USB HUB 功能，因而使它名副其实地成为一款功能强大的专业显示器。

G910 外观保持 ADI 显示器 G 系列一贯风格，前面平整而没有太大曲线变化，给人以真正平面的视觉享受，显示器边缘配合各种功能部件，突出 G910 的曲线，使整体显得简洁大方、高贵典雅。

技术特点上，ADI G910 采用最新 Sony FD Trinitron 特丽珑全平面显示管，针对图像凹陷作了补偿，实现真正意义的平面显示；0.24mm 栅距，有效提高图象细节表现力，确保画面精确传神；采用 MALS、EFEAL、L－SAGIC 等最新电子枪技术，将屏幕上电子打点精确度提升 35%；高达 110KHz 的水平扫描频率，使得 G910 在 1792×1344 象素的超高分辨率下，画面刷新仍可达 75Hz，长时间观看屏幕，用户也不会觉得视觉疲劳；具有先进的 Easy Screen 视控系统，通过简单的三个功能按钮，即可直观地在屏幕上调整画面参数，消除各种失真，包括摩尔纹、角平衡、线形及会聚调整等；Pro Color 色彩调整，允许用户对 RGB 三原色独立调节。显示器备有标准色温供您选择，以此方便地配合用户的输出设备，达到“所见即所得”。G910 有比较强的扩展升级功能，用户可选配高级柱形有源音箱及 USB 底座，再配合内置麦克风，可构成一套完整的多媒体 USB 系统，足可满足一般家庭用户的需求。配套的软件中，附送了 ADI 的“视控精灵”，您就可以通过鼠标，借助 USB 通道来控制显示器各项参数。驱动程序兼容 Windows 95/98/NT 及 Macintosh。全套设备符合最严格的的 TCO' 99 安全规范。■

性能规格

基本参数：19'（18'对角可视范围）Sony FD Trinitron 纯平显管，0.24mm 栅距；
分 辨 率：1792×1344@75Hz；
扫描频率：水平 30～110KHz/垂直 50～160Hz；
视频带宽：270MHz；
输入信号：视频信号模拟 0.7V/同步信号数字 3.3V；
输入连接：15 针 D 型两组接口；
显示颜色：模拟输入，颜色无限；
OSD 控制：垂直高度/位置、水平宽度/位置、水平/垂直线性修正、桶形及枕形失真修正、梯形及枕形平衡失真修正、梯形失真修正/旋转、色温调整、手动消磁、超频扫描、角失真修正、平行四边形失真修正、水平/垂直会聚调整、管理复位、语言选择。

技术含量：★★
阅读难度：★

源兴 52×精品光驱

名称：	源兴 52×精品光驱
性质：	52 倍速 CD－ROM 驱动器
厂商：	深圳源兴微电子有限公司 0755－3776403
特色：	N/A，未经编辑部实测
不足：	N/A，未经编辑部实测
售价：	人民币 420 元

编辑/Chance

本月，一向在零售市场有着相当不错用户口碑的源兴微电子又推出了他们最新的 52×精品光驱。这款光驱秉承源兴一贯的高品质，在技术上针对现阶段高倍速光盘驱动器带来的易振动、噪音大等负面影响进行了修正。源兴坚持“为 DIY 提供精品光驱”的宗旨，在光驱领域一向高品质的产品质量享有盛名；如今又提出了“DIY 保障工程”的服务概念，使“实现 DIY 的全程保障”成为现实。

这款 52 倍的高速光驱采用全钢机芯，拿在手中那种沉甸甸的感觉似乎在证明它将有效地延长产品使用寿命；利用独创的先进技术，源兴 52×克服了光驱由于高转速而产生的噪音大、寿命短、容错力降低的缺点；更有人性化的设计，使源兴 52X 真正成为一款高品质的精品光驱。

[增强型人工智能纠错]

源兴 52X 精品光驱采用 E－AIEC(增强型智能纠错）技术。它在 AIEC 的基础上，加入国内最新的片模资料并采用更先进的特征网络二次补偿算法，使得光驱的读盘能力有了大幅提高。为了适应高转速的需要，专门采用高能量转换率的三洋低功耗激光头，对高速旋转中的不稳定信号、微弱信号有很好的攫取能力。此“技”能保证这款精品光驱在高速度中依然保持骄人的读盘能力。

[低温技术]

精品光驱在研发过程中坚持低温原则：元器件采用低功耗模组，电路设计力求简洁；纯钢机芯和高密度复合型材料使整体散热速度更快、散热效果更均匀；光驱腔体采用大风室结构，这使得光盘在稳定旋转的同时能够有效地将内部热量通过机顶钢壳快速散发；52×精品光驱首次采用低温电机，长时间高速旋转不会积聚热量，种种措施保证了元器件有持久的可靠工作性能。在生产工艺过程的控制上，源兴更严格地按照国际大厂的 OEM 标准实施，保证了精品光驱的品质统一，解决了高速光驱与稳定长寿的矛盾，返修率比前几款产品大大降低。

[神力定风珠]

这是一个很搞笑但也让人记忆深刻的名词。源兴 52×精品光驱独有“定风珠”降噪技术。该“技术”可让精品光驱在读盘声音大的时候瞬间“风平噪止”，成为“无声光驱”，因此被形象地称做“定风珠”。此功能利用软件辅助完成。源兴微电子与国内顶尖多媒体软件开发商豪杰公司合作推出了这项技术。同时在硬件方面，精品光驱采用双气压浮动装置，它能够大幅降噪，使内部各机件结构插铸紧密，避免产生恼人的“吱吱”怪声。精品光驱的寻道噪声远低于其他各类高速光驱。软硬技术的结合，形成噪音“必杀技”，有效解决了高速光驱的高噪音问题。

[贴心智能钮]

源兴精品光驱设计有 Smart Button(贴心智能钮)，让光驱操作更易用化、人性化。该软件将光驱本身面板上的[弹出]按钮巧妙地移至电脑屏幕，只需以鼠标轻点相应界面便可以完成以往用手按光驱键的操作。软件中还集成有“智能托盘”等贴心功能，保证你更舒适地使用光驱。

另外，源兴 52×精品光驱在仓门处做了特别处理，可充分保障光盘和驱动器的安全。我们看到，率先推出“光驱纠错”概念的源兴微电子在高倍速光驱领域又领先一步，其 52×精品光驱凭借独有的四大特色，使用户安享高速传输的快感；完善的保障体系，更可以使玩家无风险的安心购买。在众多光驱之中，源兴 52×将被证明是光驱中的精品。

[产品规格]

E－IDE 接口；最高读速：52×；平均寻道：小于 80 毫秒；外围传输速率：7800KB/S。■

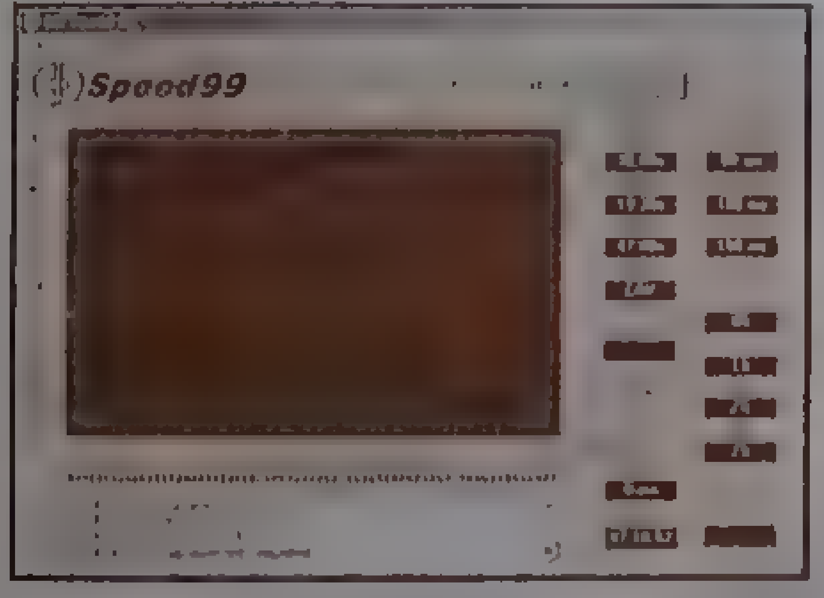
技术含量：★★
阅读难度：★★

ACER CD650A 光驱

名称：	ACER CD650A
性质：	全钢机芯 50，光盘驱动器
厂商：	苏州明基/0512－8095919 www.qisda.com.cn
特色：	高速稳定的数据传输
不足：	某些情况下会和机箱产生共振
售价：	人民币 410 元

编辑/Chance

虽然受到众多新兴存储介质的冲击，但不可否认，CD－ROM 光盘仍然是目前电脑用户使用最为广泛的大容量存储媒介。为了读取这些 CD－ROM 盘片，从多媒体电脑流行开始，我们的爱机上就多了一个部件——光驱。一部好光驱要有较强的读盘能力、更短的寻道时间、快速的传输速度、安静的声音和较长的寿命。这些条件对于一种产品来说显然太苛刻了。众所周知的原因，使得我们所使用的 CD－ROM 盘片品质比较差，所处环境尘埃含量又很高，所以挑选光驱成为购买电脑时用户最棘手的事情之一。ACER CD650A 作为近期一款不错的光盘驱动器，今天推荐给大家。



(ACER CD650A 读取有严重划伤光盘的 CDSpeed 测试图)

ACER，来自于宝岛台湾的品牌，世界著名 IT 企业。他的产品线齐全：上至整机、服务器、笔记本电脑，下至鼠标、键盘等小外设无不生产。ACER 在中国内陆投资的苏州明基公司就是以生产外部设备为主的一个生产厂，CD650A 便诞生于此。在评论 CD650A 前有必要先说说 CD640A。CD640A 是明基公司在国内推出的一款相当成功的产品，这款标称 40×的光驱，运行安静、稳定、损耗低，加之强大的售后服务，一经推出就迅速被用户所接受。明基称其为"鳄鱼"，一来形容独霸市场，二来形容其超强的读盘能力。CD650A 则是继 CD640A 后续的产品，标称速度也从 40×跃升为 50×。

CD650A 外包装与 CD640A 几乎相同。秉承 ACER 一贯优秀的工业外形设计，CD650A 采用整面板浅弧型外凸的形象，前面板按键也设计成扁长的 E 圆形，连音量调节开关也设计为此形状，上面标注的方向键小巧可爱。弹开式前盖板也呈弧线形，与整体风格混然一体。细腻的注塑外壳呈乳白色，从包装盒里取出来的手感极佳。CD650A 的这个造形设计是近期所有 ACER 光驱产品所使用的，包括其他几款 CD－RW 刻录机等。

您将 CD650A 拿在手里会发现它有些重，不再象 CD640A 那样轻飘飘的感觉！这是因为 CD650A 使用了目前流行的全钢制机芯，以增加稳固性，所以体重变大了，从盖板处观察机芯，从视觉上看，与普通 40×光驱机芯有些相似

CD650A 内托盘不再是 CD640A 那种难看的黑色，而是换成了浑然一体的乳白色。在托盘边缘可以看到几个塑料突起，因此 CD650A 支持竖放使用，而不用担心光盘会脱落。

CD650A 安装很方便，只要准备几颗螺丝钉就可以安装妥当。这里提醒您的是，最好不要先忙着将螺丝拧紧，安装后最好先试一下机器，找一个噪音共振最小的位置再拧紧即可。

CD650A 支持 UDMA33，所以在你的主板上可以很好地以 DMA33 方式工作以提高性能。但目前发现这款光驱在使用 DMA66 数据线与 VIA APOLLO PRO133A 主板配合时，在 DMA66 状态下会出现无法启动的情况，但改为使用 DMA33 连线之后就恢复正常了。CD650A 背后的接口支持模拟及数字式 CD 信号输出，只要根据你的声卡条件插上一根线就可以了。整体上来看，在安装上 CD650A 不会有什么麻烦。

也许您看到这里会问 CD650A 用起来爽吗？这一定是你感兴趣的话题。在刚刚使用 CD650A 的时候，最让我印象深刻的是它的出盘机构，运行非常安静。前款 CD640A 那种"咔咔"的声音没有了，而是变成了安静、平稳的出盘方式，在出盘过程中也较少听见类似齿轮传动的声音，从这一点来看，CD650A 确实有新意。此外，CD650A 的发热也没有 CD640A 那样让人耽心，既使运行几个小时的光盘游戏下来，一张盘片也只是温温的——或许和现在冬天的气温也有关系吧？！而如果同样时间在 CD640A 中，刚取出来的盘绝对可以暖手了。CD650A 因为使用钢制机芯，所以有些内部设备和 CD640A 不同，包括 CD640A 的 ABS 平衡系统。CD650A 起步时已经听不到 CD640A 那标志性的"嗡嗡……"声了。

值得高兴的是，CD650A 具有自动伺服控制系统，当一段时间内用户没有使用光驱，它便会降速，并在不同时间段内进行不同幅度降速，直至完全停止。减速后，CD650AD 的声音会变得很轻。当然，我仍然建议你如果不使用光盘，最好就不要放在光驱内。用过 CD650A 后，觉得的确是物有所值。■

技术含量：★★
阅读难度：★★

DFI AK74－EC 主板

名称：	七喜 DFI AK74－EC
性质：	KT－133/VIA 686B 芯片主板
厂商：	广州七喜电脑/010－82663706
特色：	支持 UDMA100 硬盘接口，出色的稳定性
不足：	不支持 AMD CPU 的倍频调节
售价：	人民币????元

编辑/Chance

DFI 这个品牌在国内逐渐打响知名度大概也就是近一、两年的事情，大约是从 Pentium Ⅱ时代开始的吧。不过他们的技术研发能力和产品的品质表现都不像是成立仅数年的公司。对于今年火爆市场的 AMD CPU，DFI 对它的支持从一开始就不落人后。近期在 VIA 推出了支持 ATA－100 的 686B 芯片后，DFI 也马上跟进，将原先的 AK74－SC 进行改版，换装新的南桥芯片后，就推出了本月编辑部收到的 AK74－EC 主板。

AK74－EC 比较抢眼的除了那颗南桥外，北桥芯片上金黄色的散热片也颇令人侧目。在其他规格方面，AK74－EC 和大多数采用 KT－133 的主板差别不大。它使用 3 条 DIMM 内存插槽，设计有 5×PCI 和 1×ISA——对于喜欢用电脑玩股票的朋友而言，许多插卡仍然要用到这条 ISA。AK74－EC 在通讯方面的扩展槽采用的是 AMR，而并非新近流行的 CNR，好在这对于用户目前的使用而言并不重要，反正您一时也很难找到相配合的板卡。主板上的内置音频芯片符合 AC97 标准，外接的插口也一应俱全。AK74－EC 只有一个 COM 口。

在实际应用中发现，AK74－EC 对于 AMD 的雷鸟和速龙 CPU 不支持倍频调节功能。从产品稳定性角度看，这无可厚非——AMD 的 CPU 功耗和发热量不超频就已经很可观了，更何况如今多数 AMD CPU 在出厂时已经被锁频了——不过考虑到国内玩家的 DIY 习惯，如果兼顾超频的需要，相信可以获得更多用户的认同。

AK74－EC 的外频从 100MHz 开始向上调节，允许用户手动输入，最高可以到 132MHz。但以编辑部先前购买的 Duron 650MHz 尝试，AMD 的高热使其在超频时很快就导致主板停机了——这倒证明了 CPU 的过热保护装置蛮有效的。

AK74－EC 的电压调整挺有意思。其他类似的 KT－133 主板，都是直接在 BIOS 中告诉用户，目前您的主板电压为多少伏。AK74－EC 与此稍有不同，它是以安装到主板上的 CPU 预设电压为标准，以相对的形式允许用户按照 0.025V 的幅度上下调整，正负最大可以改变 0.1V。

主板在布局方面这次做得不错，CPU 插座附近保留的空间很充足，用户可以选用一些功率强大、体积可观的风扇为自己的 CPU 保驾护航，你甚至可以考虑安装个冷凝器。其他小设计方面，DFI AK74－EC 配备了两个发光二极管作为报警装置，一个用于 DIMM 插槽，另一个用于 PCI 总线。如果未来您安装了 AGP 4×卡，还可以启动第三个警告装置。

产品规格：

芯片组：VIA KT133 / 686B
CPU 插槽：AMD Socket A；
CPU 类型：AMD Athlon/Duron 处理器(600～950MHz)；
内存：3×DIMM(支持内存最大 1.5GB)，支持 PC133 VCM 及 ECC SDRAM；
PCI IDE 双 PIO 模式 3/4，EIDE 通道可连接 4 个 IDE 设备，UDMA100 数据传输；
Super I/O 2 NS16C550A 兼容 UARTs；
1×SPP/ECP/EPP 平行端口；
其他 I/O：2×USB，2×DB－9，1×DB－25，2×PS/2(键盘+鼠标)，1×游戏/MIDI，3×音频插口；
电源管理：支持 ACPI 和 OS 管理电源，RTC/Modem/LAN 唤醒；
硬件监测：系统、处理器温度测试；
扩展槽：1×AGP(4×/2×)，5×PCI，1×AMR，1×ISA；
板载音频芯片：AC97(Yamaha Audio Codec)；
BIOS：Award/2MB；
主板 PCB：ATX 结构，4 层板，30.5×22cm。

AK74－EC 从做工和运行的稳定性等几个方面看，完全是一片值得信赖并购买的主板。编辑部利用周末的时间连续运行了 72 小时的《3D WinMark 2000》没有发现它有任何异常。不过 AK74－EC 在设计上还是存在一些令人遗憾的地方，最大的缺点还是缺乏对倍频调节的支持。另外，希望 DFI 在下一个板型中可以去掉 AMR 或 ISA 而换成另一条 PCI。

如果你不准备用环氧或者铅笔的芯末来冒险为近两个月生产的 AMD CPU 解锁超频，那么 AK74－EC 是个很不错的 KT－133 类主板，它的售价由于没有搞 RAID 之类的花俏功能更相对便宜了不少。不过从可扩展性来看，AK74－EC 略有遗憾，毕竟稍过些时候，市场上将看到基于 AMD760 芯片组的支持 DDR 内存的主板。所以你也不妨继续持币待购——电脑产品总是一直这样快速更新着。■



技术含量：★★
阅读难度：★★

微星两款 VIA 686B 南桥主板

名称：	MS-694Master/MS-K7T Pro2-A
性质：	694X/KT133 芯片组主板
厂商：	微星科技/010-88096154 www.msicomputer.com.cn
特色：	采用 VIA 686B 南桥芯片，支持 UDMA100 硬盘接口
不足：	694X 和 KT133 芯片组的内存效率较 BX 和 815E 略低
售价：	人民币 1100/1160 元

文/PCPOP.COM　编辑/Chance

[MS-694 Master]

微星科技作为业内的领头大厂之一，在今年年末更进一步加快了推出产品的速度。他们发售的每一款成熟产品，按惯例皆冠以"Master"之名。这些款型的板子具有千锤百炼的优良特性，往往成为一代芯片组的终结产品。目前微星发布了基于 VIA 694X 芯片组的 694Master 主板，使 694X 的庞大阵营有了新的旗舰。



这块 694Master 定位较高，板型设计宽大，延续了微星的环保路线。产品整体采用墨绿色 PCB 板，观感赏心悦目。紧跟 Intel 的前进脚步，这款产品已经可以支持 1GHz 以上的 PⅢ 和新 Celeron 处理器，提高了用户的扩展空间。

既然是 Master 级的产品，那么比起前作——广受市场和专业人士好评的 6309——当然要有所突破。最明显的一点就表现在南桥上。这块主板采用最新的 VIA VT82C686B 超级南桥芯片，支持 UDMA100 这一优良的硬盘接口特性，在 DMA100硬盘纷纷问世的今天，这个特性可以说是应时应景，很讨人喜欢。

694Master 内存槽位也增加到了 4 条，最多支持 1.5GB 内存。另外 6309 的 AMR 插槽到这一代换成了 CNR 插槽，有了更宽的适用面。经过对 BIOS 机制的改进，694Master 已可以支持很受大众欢迎的"Live BIOS"在线刷新特性，特别是 WinMe 的用户使用这块主板升级 BIOS 可以更加省心。

随着近年来数码影音设备的普及，IEEE1394 接口规格日渐火热。微星看准潮流，也为这块 694Master 主板提供了支持 IEEE1394 的可选项。有需要的用户只需多花 500 元左右就可以体验 400Mbps 的极速传输快感。

总地来看，这块主板的设计心思可谓工巧，用 694X 这样的平价芯片组做出了一道色香味俱全的好菜，在 DDR 时代正式到来之前，694Master 将是 Intel CPU 用户的上上之选。

[MS-K7T Pro2-A]

IT 市场的变化就是快，仅在半个月前，微星才发布了针对 AMD CPU，可调倍频的 K7T Pro2 主板，今天就紧接着推出了它的 686B 南桥版本——K7T Pro2-A，凭借支持 UDMA100 的优良特性，进一步对市场发起冲击。

作为 VIA KT133 芯片组的先行者，微星 K7T Pro 主板在相当长时间内一直是市场的宠儿，K7T Pro2 增加了对 CPU 倍频调节的支持，为发烧友们的超频带来了一大福音。但是由于这两款产品采用的南桥都是 VIA VT82C686A，仅能支持 UDMA66 硬盘接口，这样潮头浪尖上拥有 UDMA100 硬盘的 DIY 用户不免有无用武之地的感觉。

微星看好 IDE 硬盘传输速度的发展，不失时机地推出采用VT82C686B 南桥的 K7T Pro2-A 主板，在保留前两款经典主板全部优良特性的基础上，全面支持 UDMA100 界面。同时又把近期研发的"Live BIOS"等独门绝学一起加在这块板上，使它成为一块功能齐全，应用方便的产品，是 AMD 用户的最佳选择。



预计近期微星将会以 K7T Pro2-A 为主力，K7T Pro2 为辅大规模展开市场攻势，很快取代原有的 K7T Pro，将 KT 系列主板市场尽快推入 UDMA100 时代。

GeFORCE2 vs RADEON

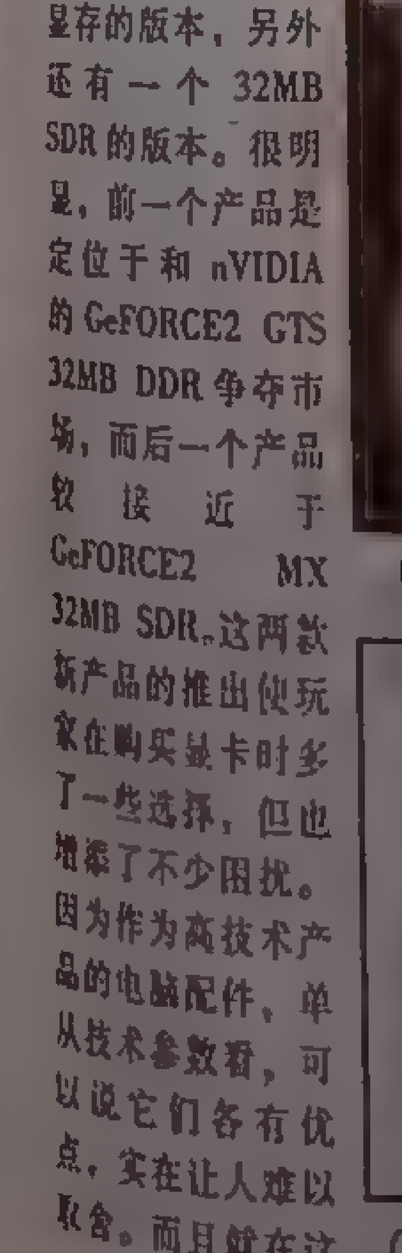
文/Magic Apple　编辑/Chance

前　言

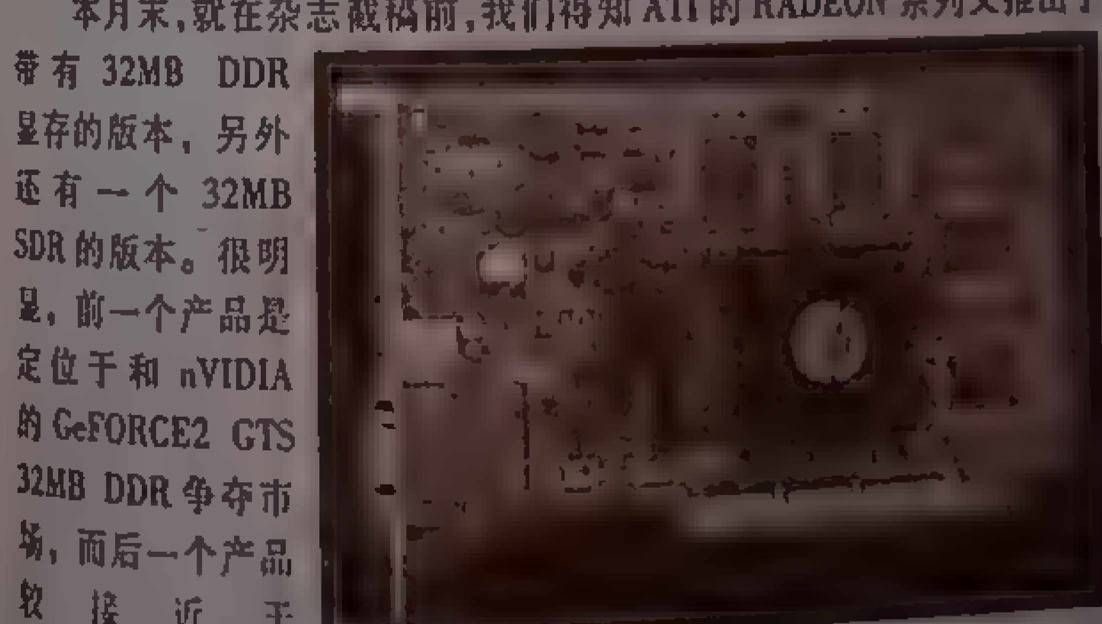
还记得 ATI 的镭（RADEON）刚上市时，国内外各个媒体都争相报道其出色的表现，认为它是目前唯一能够同 nVIDIA 的 GeFORCE2 GTS 在性能上相抗衡的产品。很多的测试文章也证实了 RADEON 在某些性能指标上确实要比 GTS 还优秀。但好景不长，nVIDIA 很快就推出了为 GTS 度身定制的"雷管 3"驱动（4.12.01.06xx 系列驱动），GTS 借此机会在性能上又全面反超了 RADEON。

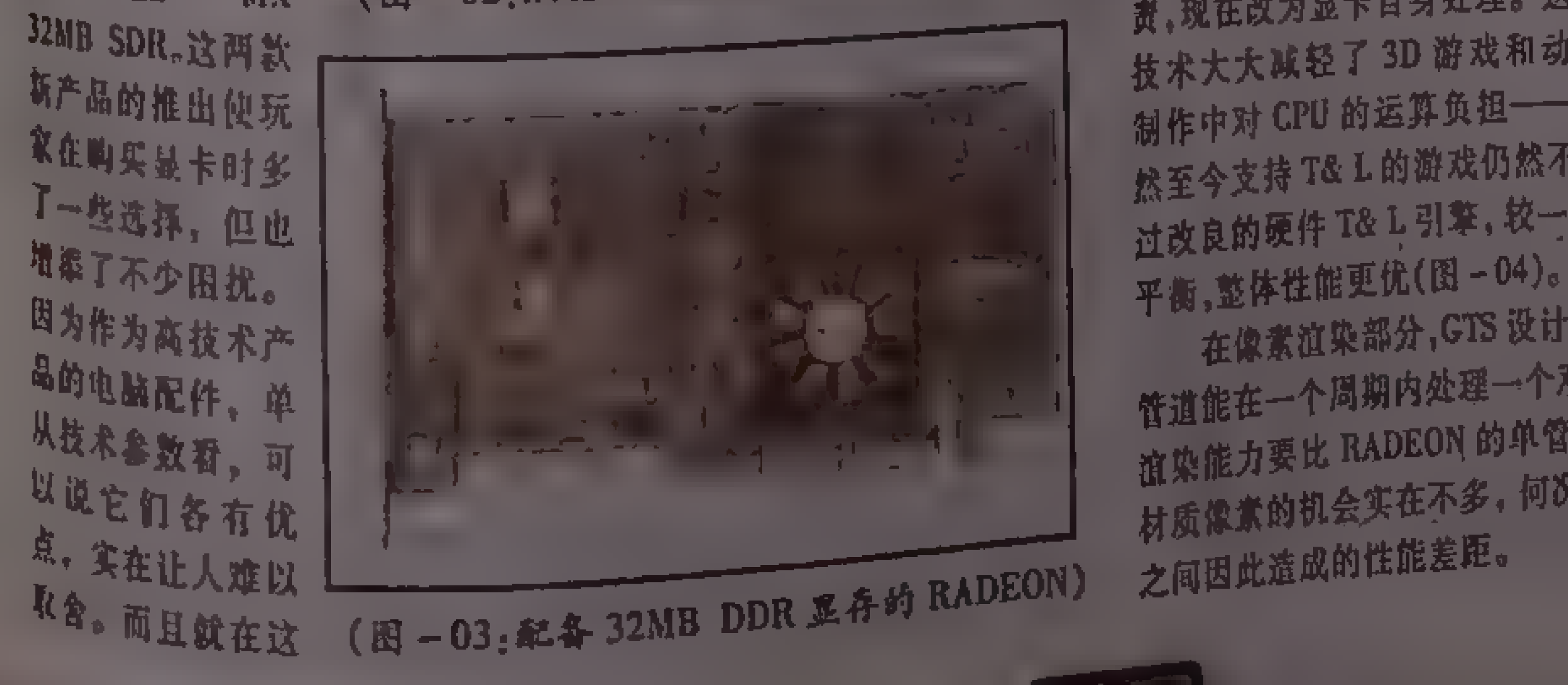

（图-01：nVIDIA GeFORCE2 GTS 芯片）

不过 GTS 核心芯片的几何渲染能力相对于板卡搭配的显存带宽来讲实在是太过于强大，以致于即使在使用了 DDR 显存后，显存带宽仍然是阻碍其整体性能发挥的瓶颈（图-01）。反观 RADEON，它的像素填充率虽然没有 GTS 那么高，但因此显存带宽造成的瓶颈也较不明显。所以在显示核心与显存带宽的平衡度搭配上，RADEON 比 GTS 要显得更合理许多。并且在前一阶段的市场上，同样 64MB DDR 显存的 RADEON 显卡，售价比 GTS 要便宜不少，似乎更体现物有所值的性价比理念（图-02）。



本月末，就在杂志截稿前，我们得知 ATI 的 RADEON 系列又推出了带有 32MB DDR 显存的版本，另外还有一个 32MB SDR 的版本。很明显，前一个产品是定位于和 nVIDIA 的 GeFORCE2 GTS 32MB DDR 争夺市场，而后一个产品较接近于 GeFORCE2 MX 32MB SDR。这两款新产品的推出使玩家在购买显卡时多了一些选择，但也增添了不少困扰。因为作为高技术产品的电脑配件，单从技术参数看，可以说它们各有优点，实在让人难以取舍。而且就在这两款新 RADEON 产品发布没几天，ATI 又推出了 4.12.7020 版驱动程序。在采用了新驱动后，RADEON 的性能有没提高呢？同样容量的 DDR 显存，GTS 快些，还是 RADEON 快些（图-03）？SDRAM 的卡，是 GeFORCE2 MX 更值得购买，还是应该选择 32 位色表现优秀的镭呢？


（图-02：nVIDIA GeFORCE2 GTS 板卡）


（图-03：配备 32MB DDR 显存的 RADEON）

笔者从 ATI 的代理讯怡公司取得了 SDR 和 DDR 这两款 RADEON 显卡，准备同 MX 和 GTS 做一个详细的对比测试，请大家自己看看 GeFORCE2 和 RADEON 各有什么值得我们选择的理由。

参测产品技术简介

相信您已经从各种电脑媒体或网站上看过以上这些显示芯片技术资料的详细介绍了，但其中有很多特性和功能是必须通过软件配合才能实现的，实际上平时几乎使用不到，对于本次测试没有意义，所以笔者只挑选介绍那些直接影响测试结果的技术特性。

▶ [RADEON]

Charisma Engine 核心引擎当然是它最大的卖点。ATI 号称它是现今最强大的几何运算引擎。它能够通过高效、多样的硬件级支持来处理几何转换（Transformation）、裁剪（Clipping）及光源效应（Lighting）（TCL）的计算，由此大幅减少程序对 CPU 的负荷要求。上面提到了裁剪（Clipping）技术，它能删去 3D 画面中，被前面景物挡住而观者无法看到的部分，有效减少了数据的流量，同时提高显存带宽的利用率，从而缓解因显存带宽不足而造成整体性能的瓶颈。

RADEON 芯片的 Pixel Tapestry 特性能够在一个周期内实现单像素三材质处理，在多重材质渲染中较其他显示芯片有很大优势。

▶ [GeFORCE2 GTS& MX]

GPU 图形加速引擎这个原先只在专业作图卡领域应用的技术首先被 nVIDIA 搬到了家用显卡上，并获得了成功。GPU 能够实现硬件 T& L（几何转换& 光照处理）。这些功能原先是由 CPU 负责，现在改为显卡自身处理。这一技术大大减轻了 3D 游戏和动画制作中对 CPU 的运算负担——虽然至今支持 T& L 的游戏仍然不够多。GTS 和 MX 采用的都是第二代经过改良的硬件 T& L 引擎，较一代使光照处理效率与几何转换效率更为平衡，整体性能更优（图-04）。



（图-04：GeFORCE2 MX 芯片）

在像素渲染部分，GTS 设计有 4 条渲染管道，而 MX 只有 2 条。每条管道能在一个周期内处理一个双材质像素。虽然这从数据上看，它们的渲染能力要比 RADEON 的单管道三材质略低，但在平时使用中遇到三材质像素的机会实在不多，何况 GTS 拥有 4 条渲染管道，足以弥补两者之间因此造成的性能差距。

测试平台的架构

本次测试的目的，是为了通过测试而提供依据，给大家在[illegible]一个参考。因此硬件平台的设置比较接近家用电脑的实际配置——我们没有选择1GHz的AMD雷鸟CPU——当然，要搭配一片千元以上的显卡，电脑本身配置也不可能太低

主板：承启6OJV2(Intel 815E)

内存：SEC PC133/128MB

CPU：Coppermine 800EB/Celeron Ⅱ 600A

硬盘：Maxtor 金钻四代20GB(UDMA66)

光驱：NEC 5700A(12×DVD)

主板采用815E芯片，主要是为了测试各显卡在AGP4×界面下真实的性能。采用128MB内存保证系统有足够的AGP显存（815E芯片组最多支持64MB的AGP显存）。用Coppermine和Celeron Ⅱ的目的是测试CPU处理能力的高低对硬件TCL(T&L)有何影响

测试项目的设计

测试共分为4个部分：

▶ **2D性能测试**：测试软件为《WinBench99》v1.1中的Graphics Winmark99。它分为Business和High－End两项指标。前者模拟用户日常使用商业软件的环境，如《Office》、《Lotus》和《Word Perfect》等办公字处理软件；后者则模拟一些专业2D设计环境如《Photoshop》、《Front Page》和《MicroStation》等。

▶ **综合性能测试**：测试软件为《Winstone99》v1.3中的Business WinStone 99。它同样是模拟平时常用的办公类商用软件环境。笔者不把它作为重点测试项目，只是为了说明这些显卡在一般使用（文字处理等）时对整个系统性能的影响。因为显卡本身的2D性能差异在整个系统性能表现中很难体现出来。

▶ **D3D性能测试(D3D游戏)**：测试软件为《3D Mark2000》v1.1。这是至今唯一一款支持硬件T&L特性的D3D测试软件。它能体现出GPU加速所带来的效果。另外它还有一些小的专项性能测试，如三角形生成率、填充率和材质传输率等，对于较深入地分析显卡有一定帮助。

▶ **OpenGL游戏性能测试**：测试软件为《QUAKE Ⅲ ARENA》v1.17。这款游戏是全世界最通用的用来测试显卡OpenGL性能的软件。该游戏的3D API采用OpenGL，但并不是等于它支持所有的OpenGL函数——这点同专业OpenGL测试软件还有差距。因此，不能说某显卡《QUAKE Ⅲ ARENA》测试得分高，在其他采用OpenGL API的软件上性能就一定好。其实市面上支持OpenGL的游戏也不少，但都和《QUAKE3》一样，只是用了OpenGL函数里的一小部分（事实上Voodoo显卡支持的Glide API也是OpenGL的一个子集）。在这类游戏中《QUAKE3》具有一定的代表性。

其他说明

▶ **操作系统**：英文Windows98SE(中文系统执行效率比较低)；

▶ **环境设置**：1024×768×32bit@85Hz；

▶ **驱动版本**：GeFORCE2 GTS/MX "雷管3"4.12.01.0634 for Win9x/Me;RADEON 32MB SDR/DDR 4.12.7020 for win9x/Me;

▶ **测试对象**：RADEON 32MB SDR(以下简称RADEON SDR)默认工作频率160/160MHz；RADEON 32MB DDR(以下简称RADEON DDR)默认工作频率166/166MHz；GeFORCE2 GTS 32MB DDR（以下简称GTS）默认工作频率150/166MHz；GeFORCE2 MX 32MB SDR(以下简称MX)默认工作频率175/166。

测试得分及数据分析

[illegible]

▶ Coppermine 800EB系统：WinBench99 Graphics Winmark99得分

	RADEON SDR	MX	RADEON DDR	GTS
Business	343	348	344	348
High－End	925	933	927	930

▶ Celeron Ⅱ 600A系统：WinBench99 Graphics Winmark99得分

	RADEON SDR	MX	RADEON DDR	GTS
Business	231	232	231	233
High－End	660	660	660	653

分析：两套不同速度的系统中，4款显卡的2D加速性能极其接近。最高分和最低分的差距在1%左右，小于允许的3%误差范围。从另一方面也可以看出，高档家用显卡的2D加速能力几乎是一样的。决定系统整体2D性能还有一个重要因素：CPU处理速度。从Celeron Ⅱ 600A到Coppermine 800EB，Graphics Winmark99 Business得分普遍提高约50%，High－End得分则增长40%左右。

▶ Coppermine 800EB与Celeron Ⅱ 600A系统：WinStone 99 Business得分

	RADEON SDR	MX	RADEON DDR	GTS
800EB	32.5	32.2	32.5	32.3
600A	25.9	26.1	26	26.4

分析：可以看出，用WinStone的得分来体现显卡2D加速性能不是很明显。这组得分只是为了给大家一个概念：以这类高档显卡配置出的系统，用WinStone综合性能得分作为衡量其性价比的标准参数是不恰当的。对于一台专用来处理商务办公类软件的系统而言，这些高档显卡的表现是相同的，只有在3D加速方面的测试才能真正体现出它们各自的价值。

接着的3D性能测试是本次测试的重点。

▶ Coppermine 800EB系统：3D Mark2000得分

	RADEON SDR	MX	RADEON DDR	GTS
800×600×16bit	5380	5749	5682	6419
1024×768×16bit	4209	4614	4571	6058
800×600×32bit	4718	4558	5474	5867
1024×768×32bit	3519	3184	4339	4739

▶ Celeron600A系统：3Dmark2000得分

	RADEON SDR	MX	RADEON DDR	GTS
800×600×16bit	3858	3779	4049	4163
1024×768×16bit	3539	3607	3742	3739
800×600×32bit	3667	3521	3973	3723
1024×768×32bit	3164	2842	3642	3459

分析：从表面上看，这堆数据颇为复杂紊乱，但仔细分析还是可以从中找到几条规律（笔者将RADEON SDR－MX和RADEON DDR－GTS分为两组互相对比。同组产品，所用显存类型和容量是一致的）

1. 在16bit渲染方面，nVIDIA的MX和GTS性能都比RADEON来得好，即使是它们之中较低档的MX，也要比RADEON DDR的得分高。

2. 在32bit渲染方面，RADEON显卡的得分赶了上来：RADEON SDR得分超过了MX，RADEON DDR的得分也更接近GTS。原因在于RADEON显卡内部处理渲染数据的方式本身就是32bit的。而RADEON处理16bit也[illegible]由32bit转化而来，性能打个折扣是当然的。正因为如此，RADEON[illegible]的32bit[illegible]比MX和GTS都要强。这个结论可以通过同样双渲染管道、显存带宽、166MHz核心频率的RADEON SDR得分(32bit环境下)高于175MHz核心的MX来证实。

3. CPU处理速度越快的系统，RADEON同nVIDIA GTS/MX的性能差距就越大。以800×600×16bit得分为例：Celeron Ⅱ 600A系统下，GTS只比RADEON DDR快2.8%，两者性能可以看做是相等的；而在Coppermine 800EB下，这个差距拉大到了13%。从这个规律看，RADON显卡似乎更适合在CPU较慢的系统中进行3D加速。笔者认为造成这个现象的原因，是显卡本身几何引擎的性能差异。nVIDIA在这方面设计得好一些。另外，性能差距在不同档次CPU上拉大，也从另一方面说明了GTS同MX性能提高幅度大于RADEON显卡，RADEON显卡则遇到了瓶颈。

4. 同GTS/MX不同，RADEON显卡在分辨率提高时，性能下降的速度比增加色深导致的性能下降要快。虽然这是很奇怪的现象，但以RADEON核心是采用32bit渲染处理方式来解释也就不足为奇了 RADEON本来就是32bit渲染的数据，要它转变成16bit后再输出，1024×768×16bit是由1024×768×32bit转换而来，看测试得分就容易理解了。

▶ Coppermine 800EB系统：3D Mark2000填充率测试得分

	RADEON SDR	MX	RADEON DDR	GTS
800×600×16bit				
单材质	241.8	329.2	257.5	562
多材质	510.4	616.2	544.3	1129.4
1024×768×32bit				
单材质	208.8	169.8	250.3	214.2
多材质	428.6	329.0	525.8	519.8

分析：进行这项测试的目的是为了证明RADEON显卡的32bit渲染效率要高于nVIDIA同档显卡。GTS虽有显存带宽的瓶颈，限制了它4管线渲染性能的发挥，但同样显存带宽的RADEON DDR显卡，只依靠两条渲染管道就在测试得分上完全超过了GTS。另外，RADEON SDR对MX也是如此的结果。

▶ Coppermine 800EB系统：QUAKE Ⅲ ARENA DEMO001测试得分

	RADEON SDR	MX	RADEON DDR	GTS
800×600×16bit	92.1	105.8	97.6	114.3
1024×768×16bit	67.4	81.5	74.7	111.0
800×600×32bit	84.4	76.3	96.0	110.3
1024×768×32bit	58.6	47.5	71.2	90.4

▶ Celeron Ⅱ 600A系统：QUAKE Ⅲ ARENA DEMO001测试得分

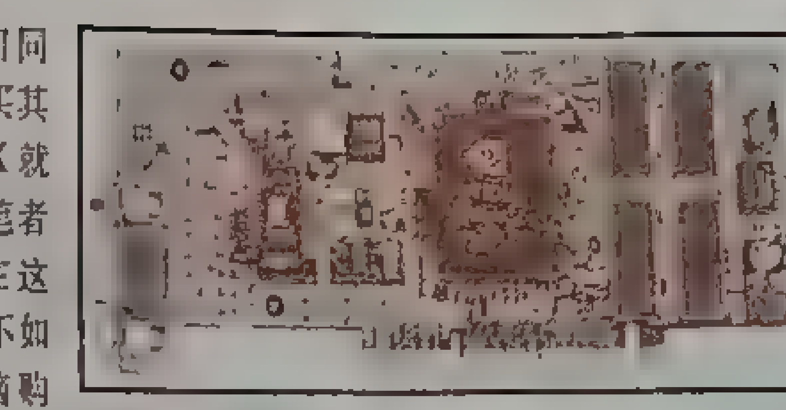
	RADEON SDR	MX	RADEON DDR	GTS
800×600×16bit	68.5	77.2	70.9	77.4
1024×768×16bit	60.3	70.4	63.7	76.8
800×600×32bit	65.9	68.5	71.7	77.0
1024×768×32bit	54.8	47.4	63.2	72.8

分析：《QUAKE Ⅲ ARENA》的测试得分就像是对上面4个规律的总结。读者有兴趣可以拿来和前面的数据比较一下，笔者就不多费笔墨来重复了。

测试总结

本次测试的目的，是为大家在选购这几片显卡时有一个量化参考。根据以上的测试数据笔者归纳出几点。

1. 如果您仅仅是日常办公时使用电脑，以上的4款产品从性能发挥上讲是完全相同的，所以只需购买其中价格最便宜MX就可以了。当然，笔者认为与其花钱在这些高档显卡上，不如花在为商务电脑购买一颗更快的CPU能带来明显的性能提升(图－05)。



（图－05：GeFORCE2 MX显卡）

2. RADEON DDR的价格和性能处于4款显卡的中游，很容易定位。如果你不满意MX的3D加速性能——它的32bit色渲染比较慢，又觉得GTS价格偏高，那么选DDR版的RADEON是最合适的。

3. 如果你注重3D画质，不特别强调性能上的些许差异，可以多考虑一下采用RADEON显卡。因为它在32bit渲染下性能下降幅度小。如果单纯追求显卡3D性能，还是继续选择GTS吧。

4. 如果系统中的CPU处理能力很强，你需要GTS与之搭配，这样可以充分发挥显卡性能。如果CPU处理能力较弱，可以考虑搭配使用RADEON显卡，它有更好的适应性。

5. RADEON SDR的显卡，性能低于DDR版的同胞，其3D表现受显存带宽限制无法全面超过MX显卡，而目前的零售价格却高出MX多达40%以上，只比DDR RADEON低200元左右，还不如直接购买RADEON DDR。RADEON这样性能强劲的芯片用SDR显存确实抑制了它的发挥。这点nVIDIA做得很好，MX芯片是去掉GTS芯片4条渲染管道中的2条，同时采用较廉价的SDR显存替换DDR显存后的产品，在性能和价格上取得到了一个新的平衡。ATI也正准备推出RADEON VE芯片，通过精简Charisma Engine核心引擎的方式来降低成本。这样看，MX真正的对手应该是已发布却尚未登场的RADEON VE。可惜ATI在这部分市场中已经失去了先机，到时候能抢回多少份额就看RADEON VE的表现了。

结 语

测试数据不能完全代表一片显卡在市场上具有的真实价值（这还包括具体产品的品牌、做工和售后服务等多方面内容），仅依靠量化后的性能得分来评价显卡产品是不全面的。举例来说：在"雷管3"驱动还没有发布前，GTS和RADEON在很多测试项目中互有胜负，可以说性能不相上下，而现在RADEON的Charisma Engine核心引擎并没有发挥出厂家公布的那样强大的几何性能。未来的新驱动能不能帮助它展示其真实威力呢？所以用户在决定购买哪款显卡前也需要考虑很多其它周边因素。再如RADEON在一些2D作图方面，比GTS/MX能表现出更好的画面色彩和锐度，原因是ATI的RAMDAC在业界一向享有盛誉，它支持多种插值算法。RADEON的视频回放效果也很不错，无论是VCD还是DVD，ATI的产品不曾令人失望。当然在购买的时候，保修和技术支持也很重要。综合多种因素，考虑自己的实际需求和经济承受能力，最后再结合本文的测试结果，祝愿你选择到一片自己满意的显卡。■

编后：

作者简介：Magic Apple，网上用名"魔法苹果"，上海人，现任职于深圳某电脑厂商技术工程师 在进行了大量的资料研究和实地尝试后，率先成功地将ELSA ERAZOR X改制为万元级专业显卡ELSA Gloria Ⅱ，在国内外DIY发烧友中引起轰动。

技术含量：★★☆
阅读难度：★★

你真的需要 ATA100 吗？



文/ITdoor.net·陈博　编辑/Chance

回想到今年上半年最让人兴奋的电脑硬件新闻，无非是硬盘价格大战和 AMD DURON 的发售。特别是前者使现在很多人都开始在自己的电脑上用双硬盘或者 IDE RAID 了。与此同时，昆腾公司发布了最新的 ATA100 硬盘规范，使 IDE 硬盘的传输速率由去年的 66MB/S 升到了 100MB/S。在此之后，几乎所有的硬盘公司都宣布支持 ATA100，并推出支持 ATA100 的硬盘产品。问题是，你现在真的需要它吗？

硬盘产品的单碟容量从去年底 6.8GB 飚升到现在的 20GB。试想一下，半年前 20G 的硬盘简直是海量，而现在只是单碟容量！随着 815E 主板的发售，硬盘接口也顺利升级到 ATA100。

众所周知，ATA100 可以将硬盘外部传输速率的理论值提升到 100MB/S，与 ATA66 相比并没有本质上的飞跃。目前 IDE 硬盘的内部传输速率最大也只有 45MB/S 左右，距离 ATA66 还有一定差距，和 ATA100 的差距就更大了。在各大硬件杂志和站点测评中，ATA100 仅比 ATA66 快大约 3% 左右。就目前而言，ATA100 比起 ATA66 并没有明显优势可言，而且直接支持 ATA100 的仅有 815E 和刚推出的 686B 两个芯片组。440BX 主板虽然可以通过增加控制芯片支持 ATA100 但其兼容性实在不太可靠。因此我们有理由认为，除非要求用户升级的花费不多，否则目前情况，您完全没必要马上升级到 ATA100。

首先，ATA100 并没有给硬盘带来本质上的升级。其实际效果远没有 100 和 66 两个数值这么明显。与 ATA66 的硬盘传输速率比较，ATA100 的优势可以忽略；与 ATA33 相比，也只有在复制大文件时才可以"感觉"到两者之间的差异。但我们平时一般使用中经常是读取一些小文件。因此，现在还有许多人使用只支持 ATA33 的440BX 主板。更让人感到失望的是，ATA100 比起 ATA66 对 CPU 的占有率要高。在没有能力提升性能的时候，首先提高了 CPU 占有率，这是每个 DIY 玩家都不想看见的情况.

其次，目前硬盘价格普遍走低，选择 IDE RAID 是个更好的方式。对于 IDE RAID，我想大家都已经有了一定的了解（编者按：关于 IDE RAID 请参见我刊以前登载的相关文章），在此就不必介绍了。用 RAID 0 模式组成的磁盘阵列可以提升近两倍的传输速率。在目前硬盘价格喜人的情况下，正是选择组成 IDE RAID 的好时机。我建议使用两个 5400转/分的硬盘组成 IDE RAID 。因为 5400 转/分的硬盘价钱便宜，一个 20GB 的产品不过千元。发热量和噪音又比 7200 转/分的硬盘要低许多（一个 7200 转/分的硬盘噪音可能不明显，而两个的话就……）。5400 转/分的硬盘稳定性比 7200 转/分好。毕竟对于 RAID 而言，稳定高于一切

再次，要支持 ATA100 只有选择 815E 或采用 VIA 686B 南桥的主板。目前 815E 主板价格虽有调整，但整体看仍然令多数用户难以接受。比起 440BX 和 694X 主板要高出许多。导致 815E 主板价格居高不下的原因大概可能是因为它那块"鸡肋" i752 显示芯片。我想在威盛的 686B 普及前，ATA100 难以流行起来。毕竟再好的性能，高高在上的价格也会影响其推广。另外市场上高传输率的 7200转/分的硬盘销量要低于 5400 转/分的产品，左右市场大局的是价格，而不是性能。所以在短时间内，ATA66 不会迅速被淘汰。

最后，如果按照现在硬盘发展速度看，明年这个时候，硬盘的内部传输速率才会达到 ATA66 的极限。在此一年里，ATA66 完全可以应付现阶段的各类实际应用。而且，硬盘一味提升起内部传输速率而稳定性并没有大幅度提升，这并不是一个好现象。现在 IDE 硬盘的性能已经接近极限——IBM 已率先开始使用玻璃材料制造硬盘。另外有可能在一年之内会有全新的硬盘规范替代目前的 ATA 标准。与此同时，SCSI 硬盘正准备进入个人电脑市场；现在 SCSI 硬盘价格较以往下降了许多，而性能要比 IDE 好。

综上所述，ATA100 并不是每个人都立即需要它，前有 SCSI 硬盘的价格平易化，后有 IDE RAID 紧追不舍。主板的支持也是一个麻烦。因此可以说，ATA66 升级到 ATA100，不会像当初 ATA33 被 ATA66 取代那样迅速。但因为它们之间的向下兼容性，ATA100 成为 ATA66 的替代品是迟早的问题，只是目前正在使用 ATA66 的玩家没有必要立即去升级自己的硬盘系统。■

倚天硬件门户 http://www.itdoor.net/

技术含量：★★
阅读难度：★

光驱后浪推前浪

文/翟雪静　编辑/Chance

回顾历史，1998 年以前，国内光驱以直线上升的速度，短时间内从单倍速飞升到了几十倍速。但同时，电脑爱好者们也必须忍受着自己高速光驱拖拉机似的噪声和恼人的共振，另外最讨厌的是高倍速带来的"挑盘片"问题。一味地从速度上获得满足感，使大家没有别的选择。那时的光驱发展处于"要速度"的阶段。

1998 年后，光驱速度已升到了一个很难再跃进的台阶。于是人们再次开始从光驱的"本职工作能力"——容错性（读盘能力）下手。因为光驱每天面对的就是各种各样的光盘，能够义不容辞地读出放进其口中的所有盘片是它最基本的工作。所有商家开始在这一方面加大马力，你追我赶。在这一阶段出现了"人工智能纠错"技术，它指在光驱的研制过程中，对有"偏心、划痕、激光反射弱"等各种毛病的盘片进行预读和数据整理，将所有解决方案储备在程序芯片中。在光驱出厂后的实际工作中，遇到有以上毛病的盘片，光驱就启动事先储备好的解决方案进行读盘校正。通过这一技术的运用，使光驱的发展具有了一次革命性的飞跃。在这一时期，主要包括大虎鲨 I代、大白鲨 II代、宏基 48 速、源兴 40 速等产品最受市场欢迎。同时在这一阶段的光驱中，部分产品开始采用"双悬浮减振"来缓解光驱工作时的振动，如大白鲨和大虎鲨光驱等。这就是光驱发展的第二个阶段——"讲容错"。

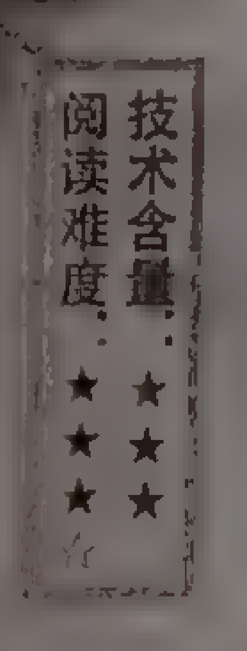
到了 1999 年以后，光驱产品的各项技术都趋于成熟，这时所有厂家的光驱都几乎已经尽己所能，将一切成熟技术进行了优化整合。于是在这一阶段的光驱中，各家都相继加入了"人工智能纠错"、"双悬浮减振"等周边技术。这一时期的技术先锋应属"冷静指"。它指在光驱读到"烂"盘，振动和噪声非常大的情况下，可通过按退盘键两秒钟进行无级降速，来减小振动和噪声。这项技术的应用典范应为大虎鲨 II代，其首家推出"冷静指"技术，在光驱世界中抹出一笔亮色。其后一些光驱也相继加入了这一技术，如后来新出的一些光驱也标称自己具有无级变速技术，其实就是上面提到的光驱"冷静指"。

在光驱经历了第一代的"追速"，第二代的"容错"和第三代的"技术"后，其综合性能都达到了一个趋于成熟的阶段。这时人们开始用更加审视、苛刻的眼光来看光驱这种"简单"的电脑配件，希望它在工作性能超凡的同时，带给人们更高级的享受。所以现在一款"安静"的光驱成为人们的首选。光驱的噪声主要来源于读劣质盘时产生的振动，最近新同市的大白鲨 PLUS 增强版光驱采用了一种最新的"反吊式减振系统"（中科的动作也太快了些，笔者前不久刚买的大白鲨Ⅳ代看来又买早了），它将光驱的机芯与四周机架"融"为一体，将机架直接固定在上壳。这样的工艺，在增强机架稳固性的同时，有效避免了内部各零件共振现象的产生，大大增强了机芯读劣质盘时的稳定性。通过结构的改进来进行减振，这在光驱中大概是首例。通过对光驱内部工作环境的优化，为其工作性能的提高提供了稳固的基石，更进一步提高了产品的容错能力，这种结构尤其对 D 版中普遍存在的偏心盘具有极好的容错效果。嘿嘿，横扫偏心，成为偏心盘克星是大白鲨 PLUS 的特点所在。由此猜想，现在应该是进入"品结构"的阶段了。

在光驱一步一步的跃进中，最新这一代讲究"品结构"的光驱容错能力是最强的。他们返修率最低（降噪、降温、全钢机芯的零件寿命长久），当然价格也要稍微高一点，一分钱一分货嘛！

光储产品如此快速发展，不仅要求 DIY 们要时时跟进，对所有代理商更是极大的考验。在配件市场中，一旦新品问市，老产品立刻会大幅降价。一些代理商在返修率高、无利润的重重压力之下，可能会因此一败涂地。在种情况下，小企业就会发生"卷包走人"的事件，最终受苦的还是我们普通消费者。

无论是销售还是个人购买光驱，不二的法门就是与大型知名品牌打交道。能在 IT 领域享有盛名，其品牌背后必然是厂家强大的实力及优秀的售后服务做后盾。所以过日子要舒服，买东西当然要踏实了。■

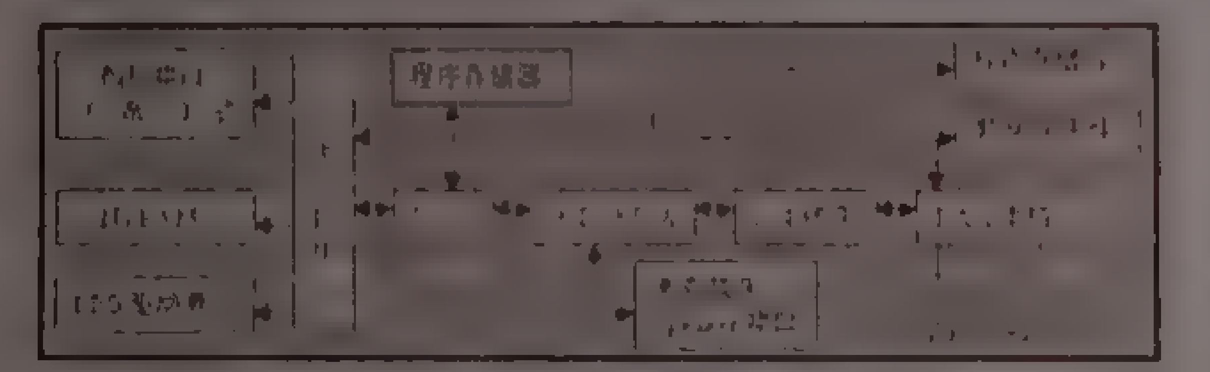


“老猫”技术略谈

文/Extreme　编辑/Chance

当你每天晚上拨号上网时，是否真的了解旁边静静趴卧的爱“猫”在如何运作？当你对自己的 33.6Kbps 小猫不再满意时，是否知道该如何“领养”一只新猫？跟我来……

[MODEM 基本工作原理]



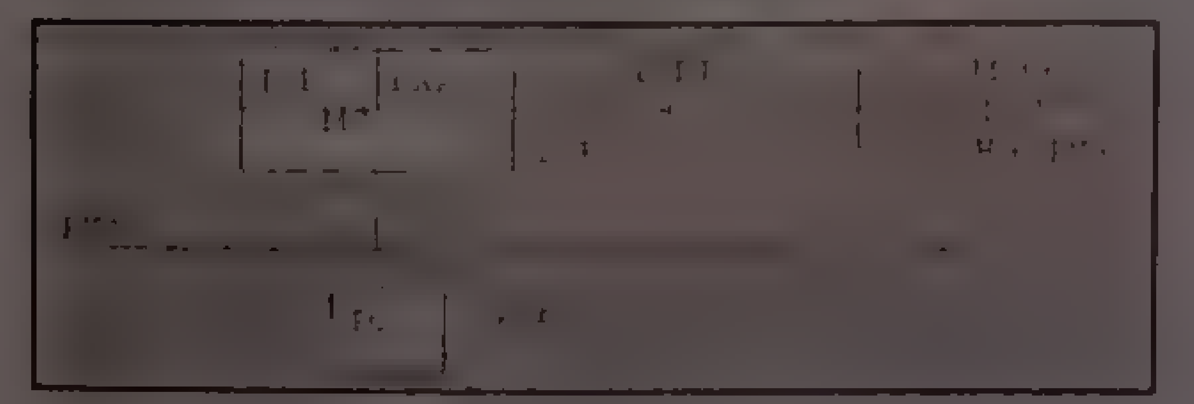
计算机处理的是数字信号，不能直接用传统模拟信号通信方式进行数据传输，要实现通过数字通信方式传送信息，就要用调制解调器(MODEM)作为转换设备。

在发送端通过 MODEM 将二进制电压脉冲信号调制到一个载波信号上，形成载波模拟信号在线路上传输，这个过程叫调制(Modulation)。

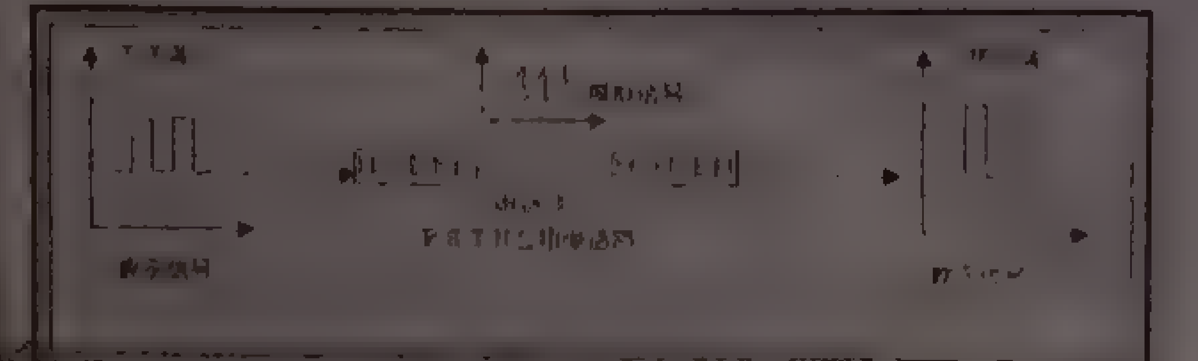
在接收端用 MODEM 将载波信号解调，还原成为数字脉冲信号，再传给计算机，这个过程叫解调(Demodulation)。

把这两个功做在同一设备就叫做调制解调器(MODEM)。

[MODEM 的硬件组成]



[MODEM 的工作环境]



数据终端设备 DTE(Data Terminal Equipment)，它负责提供或接收数据，具体来说就是计算机、打印机或传真机等。

数据电路通信设备 DCE(Data Communication Equipment)，它提供建立、保持和终止连接功能，它是将 DTE 与模拟信道连接起来的设备，如 MODEM。

[MODEM 的工作过程]

由 DTE 的通信软件发拨号指令(AT 命令)给 DCE，DCE 开始拨号。远端 MODEM 接收到电话拨入时，首先回送一个应答信号给拨号端，拨号端收到远端 MODEM 应答后，双方开始相互发出信号。此时，用户能够听到“沙沙”的声音，这是两台 MODEM 协商适合双方使用的通信协议，这个过程称之为“握手”。握手结束后，拨号 MODEM 与远端 MODEM 已经接通。此后，DCE 回送一个载波探测(DCD)信号给 DTE，表示连接过程完成。

[MODEM 的协议标准]

V 系列的主要速率标准及含义：

V.17：调制标准，数据传输最高可达 14400bps 线路较差时可能降低到 12000bps；

V.21：全双工数据传输标准，传输速率 300bps；

V.22：速率为 600bps 和 1200bps 的全双工 MODEM 标准；

V.22bis：速率为 2400bps 的全双工 MODEM 标准；

V.23：速率为 600bps 和 1200bps 的半双工 MODEM 标准；

V.27：速率为 4800bps 的全双工 MODEM 标准；

V.27bis：速率为 2400bps 和 4800bps 的全双工 MODEM 标准；

V.32：速率为 9600bps 的 MODEM 标准；

V.32bis：将 9600 bps 的数据传输速率提高到 12000 bps 或 14400bps；

V.34：速率为 28.8Kbps/33.6Kbps 的 MODEM 标准；

V.90：速率为 56Kbps 的 MODEM 标准。

在 V.90 的 56Kbps 标准出台之前，56K 标准分为以 3COM U.S.R 为代表的 X2 协议和以 Rockwell 与 Lucent 提出的 K56FLEX 协议两种。但 X2 和 K56FLEX 互不兼容。1998 年 2 月，国际联盟将 X2 和 K56FLEX 揉合在一起，统一了 56K MODEM 国际标准为 V.90。

[V 系列压缩标准]

V.42 bis 支持 1:4 的压缩标准；

MNP5 支持 1:2 的压缩标准

[校验/纠错标准]

V.42 和 MNP2-4 为 MODEM 的检错、纠错标准，是错误处理控制通信协议。

[主流芯片介绍]

Conexant(Rockwell)：MODEM 芯片市场的老大，它一家就占据 60~70% 的市场份额，其产品稳定可靠，高档 MODEM 多采用它为产品的主芯片。

外置 RS-232 接口，主流产品是 RC56D。它有两颗芯片：L2800-38 和 R676X。L2800-38 相当于 CPU，R676X 包含 DSP、A/D、D/A 等功能。

PCI 接口，单片 56K MODEM。主流芯片组有 R6793：仅提供总线接口(BIF)和编解码功能，而 MC 和 DSP 均由计算机主机通过软件实现，是一款软猫（编者按：MC 和 DSP 等术语的解释请参见本刊 11 月号的《增效猫再领风骚三五年》一文）；R6795：比 R6793 多一个数据泵(Data Pump)模块，还有 DAA、MIC/SPK 接口和 PCI 总线接口；Smart HXF：是基于 Smart DAA 技术的新款 56K MODEM 芯片，全套由三颗芯片组成 Smart DAA 20463、接口芯片 11242 和 MIC/SPK 输入输出接口 20437。

USB 接口，由 4 颗芯片组成：Smart DAA 芯片 20463、DSP 芯片 P9373、USB 接口芯片 11247 和语音芯片 20473。

Ambient(Cirrus Logic、Intel)：该芯片多用于中档产品，是很全面的 MODEM 芯片系列。

外置 RS-232 接口产品有两颗主芯片：TP560X(含 CPU、DSP)和 CODEC。

Topic：该芯片在低端市场具有很强的实力。

RS-232 接口产品有两颗芯片 TP560(含 CPU、DSP) 和 CODEC 芯片。

USB 接口产品和 Conexant 结构类似。

Lucent：该公司为用户所熟知的，是他们的 USB MODEM。其芯片组由三颗芯片组成：CODEC 芯片 CSP1034(DSP、CPU)、DSP1675 以及一颗 USB 接口芯片 USB INT。

ST(SGS)：ST USB MODEM 芯片组包括两颗芯片：SR7550 是模拟前端 CODEC，SR7554 是主控芯片(包含 USB 接口控制)。

PCTEL：他们的 PCI MODEM 是一款低端软猫，其芯片组 PCT301X 是 DAA 接口芯片，PCT789X 是 PCI 总线接口芯片，PCT301X 是 Smart DAA 芯片。

TI(美国德州仪器)：TI 是业界数字信号处理器 DSP 的老大，3Com U.S.R 采用 TI 的 56K 芯片。TI 只有外置 56K MODEM 芯片，唯一的一款产品是由 4 颗芯片组成：TL16CRK415 是 CPU、TMS320X2 是 DSP、TLC320V340 是线路接口 CODEC 而 TLC320V320 是 MIC/SPK 输入输出接口。

[V.44 压缩技术和 V.92 标准]

V.44 压缩技术：与 V.42bis 压缩技术相比，V.44 将客户端和局端拨号 MODEM 之间的实际数据吞吐量提高了 20~60%（图像与文本混合）。在某些情况下，甚至比 V.42bis 提高了 3 倍。

快速连接：新型 V.92 技术比 V.90 技术的 MODEM 建立连接速度提高 3 倍，该功能还适用于某些情况下无法以脉码调数据传输率连接的 V.90 MODEM，提高 V.34 握手速度，使其接近于宽带技术最具价值的“不断线”功能。中科集团出品的“大白鲨”调制解调器是中国大陆最先支持 V.92 协议标准的调制解调器——可惜市场上迟迟没能见到出售的产品，笔者也只是见到了它的样品外观。它将拨号时间由 V.90 的 20 多秒缩短至 10 秒左右，大缩短握手时间。



MODEM-On-Hold：V.92 为用户在同一电话线上进行数据和语音传输提供方便，使用户在 MODEM 连接状态下，接听和拨打电话。用户可在拨号连接过程中接听或打电话，然后恢复客户端和局端拨号连接（有一定的时间限制，想用这个功能煲电话粥是不可能的）。

脉码调制上行功能：V.92 标准加速用户对 ISP 的数据上传速度，减少用户上传大型文件和电子邮件附件的时间。目前许多 56K 猫的上传速率仅达到 33Kbps，而支持 V.92 协议标准的大白鲨调制解调器上传速率达到 48Kbps，上传速度大大提高。

AIA(AI ACCESS)智能抢线：在网络资源紧张的情况下，通过调制解调器内部先进的编码技术进行智能化计算，实现“数据优先读取”，抢先读取急需的网页。

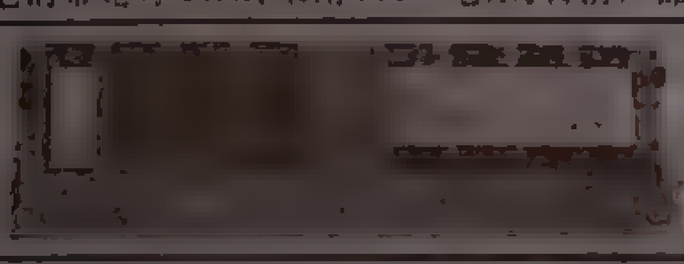
DNC(DIGITAL NET CLEAR)：数字网络疏导功能。当网络带宽不足、线路堵塞时，DNC 技术可以在很多网页下载的同时，根据单位时间回传率，智能判断应该有限地预读哪个位置，并可精确到大小不同的图片和 JAVA 程序，疏缓网络拥挤状况。如“大白鲨”调制解调器就如同繁忙的 Internet 世界中的“红绿灯智能控制系统”：当某条网络线路堵塞不通时，其内部芯片中写好的指令会自动去读取（下载）顺利得多的网页，进而把这些信息直接置于用户本地硬盘、等到此条线路畅通时，再将下载资源调到此网页上，从而起到智能化的“交通疏导”作用。■

技术含量：★★★☆
阅读难度：★★★☆

内存技术小议

文/ITdoor.net・孔明　编辑/Chance

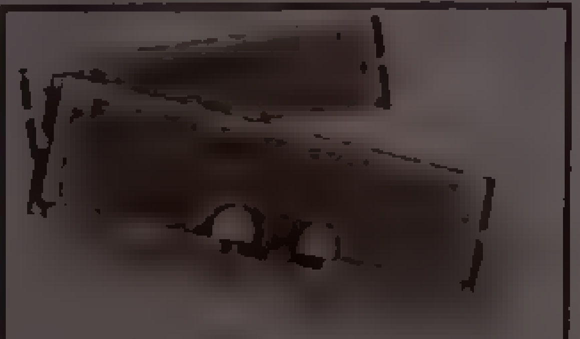
SDRAM(Synchronous DRAM)的中文名字是"同步动态随机存储器"。这是目前市场主流PC100和PC133规范所广泛使用的内存类型。它的带宽为64bit，采用3.3V电压，目前产品的最高速度可达4ns(量产不多)。它与CPU使用相同的时钟频率进行数据交换，工作频率与CPU外频（系统前端总线FSB)同步，不存在延迟或等待时间。众所周知，现有的芯片组除了Intel i820以外，都能直接支持SDRAM，所以它是目前的主流内存(图-01)。


(图-01：宇瞻科技的SDRAM PC133内存)

DDR SDRAM(Dual Date Rate SDRSM)，又简称DDR，是"双倍速率SDRAM"的意思。由于它可以在时钟触发沿的上、下沿都进行数据传输，所以即使在133MHz的总线频率下，带宽也能达到2.128GB/S。DDR不支持3.3V电压的LVTTL，而是支持2.5V的SSTL2标准。它仍然可以沿用现有SDRAM生产体系，其制造成本比SDRAM略高（约为10%左右）。但仍要远低于RAMBUS的价格，因为制造普通SDRAM的设备只需稍作改进就能进行DDR内存的生产，而且它不存在专利等方面的问题，所以代表着未来替代RAMBUS的内存发展方向，也将是VIA推广PC266标准的重要支柱体系。目前已经得知的支持DDR的芯片组有AMD 760芯片组与扬智Ali M1651/M1647两款北桥芯片。扬智这两款北桥芯片是分别面向Intel和AMD的两种不同体系(图-02)。


(图-02：宇瞻科技最近刚推出的PC266 DDR SDRAM内存)

Direct Rambus DRAM(DRDRAM)即"接口动态随机存储器"。这是Intel曾试图推广但却失败的内存发展产品。它将RISC(精简指令集)引入其中，依靠高时钟频率来简化每个时钟周期的数据量。它具有相对SDRAM更高的工作频率（不低于300MHz)，但其数据通道接口带宽较低，只有16bit。当工作时钟为300MHz时，Rambus利用时钟上沿和下沿分别传输数据，因此它的数据传输率能达到300×16×2/8=1.2GB/S；若是两个通道，就是2.4GB/S。它与传统DRAM的区别在于引脚定义会随命令变化：同一组引脚线既可以被定义成地址线也可以被定义成控制线。其引脚数目仅为普通DRAM的1/3。当需要扩展芯片容量时，只需改变命令，不必增加芯片引脚，DRDRAM要求RIMM槽位必须都插满，空余插槽必须插上终结器。目前只有Intel的i820芯片组对DRDRAM支持(图-03)。


(图-03：DRDRAM内存)

Virtual Channel Memory(VCM)"虚拟通道存储器"，这是目前大多数最新主板芯片组都支持的一种内存标准。该种内存由日本NEC公司开发，采用名为"缓冲式DRAM"的技术，将其应用于大容量的SDRAM中。它集成所谓的"通道缓冲"，由高速寄存器进行配置和控制。在实现高速数据传输的同时，VCM维持着与传统SDRAM的高度兼容性，所以通常也把VCM内存称为VCM SDRAM。VCM与SDRAM的差别在于，不论数据是否经过CPU处理，都可以先行交给VCM进行分配。而普通的SDRAM只能处理经CPU计算后的数据，这就是为什么VCM要比SDRAM处理数据的速度快20%以上的原因。目前支持VCM SDRAM的芯片组也很多，包括694X和KT-133等在内(图-04)。


(图-04：宇瞻科技的VCM 133内存)

内存参数：

TCK(TCLK)系统时钟周期：它代表SDRAM所能运行的最大频率。数字越小说明SDRAM芯片所能运行的频率越高。对于一片普通PC100 SDRAM来说，它芯片上的标识-10代表运行时钟周期为10ns，即可以在100MHz的外频下正常工作。大多数内存标号的尾数表示的就是TCK周期。PC133标准要求TCK数值不大于7.5ns。

TAC(Access Time from CLK)：是最大CAS延迟时的最大数输入时钟。PC100规范要求在CL=3时TAC不大于6ns。内存编号的某几位数表示的是这个值。目前大多数SDRAM芯片的存取时间为5、6、7、8或10ns。这不同于系统时钟周期，它们二者之间有着本质区别。比如某种LG的PC100 SDRAM，芯片上的标识为-7J或-7K，这代表它的存取时间为7ns

CL(CAS Latency)：为CAS的延迟时间，也是纵向地址脉冲的反应时间，是在一定频率下衡量支持不同规范的内存的重要标志之一。比如现在大多数SDRAM(在外频为100MHz时)都能运行在CAS Latency=2或3的模式下。也就是说，这时它们读取数据的延迟时间可以是两个时钟周期，也可以是3个时钟周期（当然在延迟时间为两个时钟周期时，SDRAM会有更高的效能)。在SDRAM的制造过程中，可以将这个特性写入SDRAM的EEPROM（SPD控制模块)中。在开机时，主板的BIOS会自动检查此项内容，并以CL=2这一默认模式运行。

对于PC 100内存来说，就是要求当CL=3的时候，TCK的数值要小于10ns、TAC要小于6ns。为什么一定要强调是CL=3的情况呢？这是因为对于同一个内存条，当设置不同CL数值时，TCK和TAC的值均会发生变化。总延迟时间的计算一般用这个公式：总延迟时间=系统时钟周期×CL模数+TAC。比如某PC100内存的存取时间为6ns，我们设定CL模数为2(即CAS Latency=2)，则总延迟时间=10ns×2+6ns=26ns，这是评价内存性能高低的重要数值。将PC100、PC133内存只使用在66MHz或100MHz总线下的朋友，建议将CAS Latency数值设为2，内存无疑会有更好的性能表现。■

闪天硬件门户 http.//www itdoor.net/

技术含量：★★☆
阅读难度：★★

SCSI硬盘与SCSI卡

文/小玩童　编辑/Chance

目前硬盘种类大致分为两种，即IDE硬盘和SCSI硬盘。对于普通DIY们，IDE硬盘就足以应付了。尤其随着电脑不断升级，其各个技术指标在不断加强，一块小小硬盘已从最初的只简单要求容量，到今天还要追求转速、CACHE容量、寻道时间等等。现在常规IDE硬盘也达到了7200转/分钟、2MB缓存、9.5毫秒平均寻道时间，这么强大的IDE硬盘足可以令普通玩者自由驰骋了。DIY追求"更快、更高、更强"——跟奥林匹克是一样的精神哦！所以对于一些高级玩家，"多快都不嫌快"。

DIY大军有这样一群先锋，普通IDE硬盘早已不能满足他们的胃口，于是就由此红火了一种叫SCSI的硬盘。SCSI硬盘相对于只用于小型桌面PC的IDE硬盘来说，综合性能要远超后者。当然这种SCSI卡最初也只是用于中高端服务器或工作站，但现在越来越多的高级DIY也在自己PC机安上了SCSI硬盘，如本人用的Seagete捷豹SCSI硬盘，它的主轴马达转速已超过了1万转/分钟，缓存为4MB，平均寻道时间达到了5.2毫秒，接口传输率160MB，一看这些数据你是不是觉得"酷呆了！"实际用起来的感觉也确实不一样，拷贝各种各样的小文件或者安装Win 98之类大块头，那只是一眨眼的功夫。

看了如此之强大的SCSI硬盘，你是不是已怦然心动？选一款吧。IBM、昆腾和希捷都有，当然IBM的会稍微贵一些，而希捷比较便宜。拥有了SCSI硬盘，要想提高整个PC机档次，你还应拥有一块SCSI卡，这样工作才会"协调同步"。笨人选用建邦DC390-U3W，这一款SCSI卡在DIY中的口碑还是很好的，使用中很少有SCSI硬盘无法启动或工作时突然死机的"尴尬"情形。

到底SCSI与IDE在技术上有什么区别呢？它好在哪里？让我们以建邦SCSI产品来细细比较一下。

SCSI硬盘的CPU占用率明显比IDE低。大家都知道，CPU是一台PC机的大脑，属于核心部件，它的效能直接决定整个PC机工作速度。以前使用IDE硬盘系统，CPU要时刻参与工作，而硬盘在CPU占用率上是一个大户，所以这种工作方式造成了限制整个PC机工作速度大大降低的"不良"状况。

使用SCSI硬盘后，建邦SCSI卡拥有独立的控制器（著名的SYSM-BIOS主控芯片），通过这个控制器可以把硬盘工作从CPU中分离出来单独进行。即使在运行很多大型应用程序时，CPU也可以不参与硬盘工作，这样减掉了CPU很大工作量，所以在处理大量数据时就会很明显地加快PC机工作速度。而且因为SCSI在工作时减少了CPU占用率，所以在进行一些CD-R或CD-R/W盘片刻制时，成功率要比IDE高许多，可以大大减少废品产生(可以减少许多不必要的金钱的浪费)，这一点比较实惠。

SCSI硬盘的传输速度更快。SCSI硬盘外部传输率比IDE硬盘高许多，如通常的IDE硬盘外部传输率为66.6MB或33.3MB，也就是我们通常所说的DMA66/33，当然还早的MODE4仅有16.6MB。同时为了降低成本，IDE硬盘的内部传输率通常也只有十多MB，而SCSI硬盘就要高得多，建邦DC390-U3W能够支持160MB/S的SCSI硬盘，配合高速SCSI硬盘使用，外部传输率最高可以达到160MB/S。

同时1万转的SCSI硬盘可拥有4MB大容量缓存，这一点也足以让它傲视群雄。大家可能都了解硬盘的工作方式，即它在工作时是盘片在马达带动下进行旋转，磁头由内向外读取数据，所以硬盘转速越高，其单位时间内读取数据量就越大。那么硬盘的缓存，即CACHE的容量高，速度就更快，就能更高效地传输数据。即使已达到7200转/分钟、2MB缓存的IDE硬盘，在配上DMA66主板后，其工作效能也远远不及配合SCSI卡的效果。

SCSI比IDE工作性能更稳定。因为SCSI硬盘及卡具备ECC错误校验功能，同时由于它是通过独立的通道来进行数据传输；而IDE产品并不具备ECC能力，需要通过依靠主板芯片组DMA33通道或额外DMA66芯片来控制工作，在拷贝大量文件或运行一些复杂程序时，就可能会遇到一些恼人的"小"麻烦，"非法操作"、蓝屏之类的现象不断。所以，SCSI就要比IDE工作稳定性好得多。

建邦DC-U系列SCSI卡同时可连接多达15个硬盘，它的接线长达12米，而IDE硬盘线只有0.45米，看来SCSI的这一长接线、连接多设备也是一点很傲人的地方。

如此快速的SCSI硬盘工作起来简直是神清气爽，不过事事难尽如人意，1万转/分钟的硬盘也带来了一个"附加物"，那就是高热的产生。而我们大家都知道，热量会严重危害PC机"健康"，减短各配件寿命，因此各位DIY千万要注意机内散热问题。

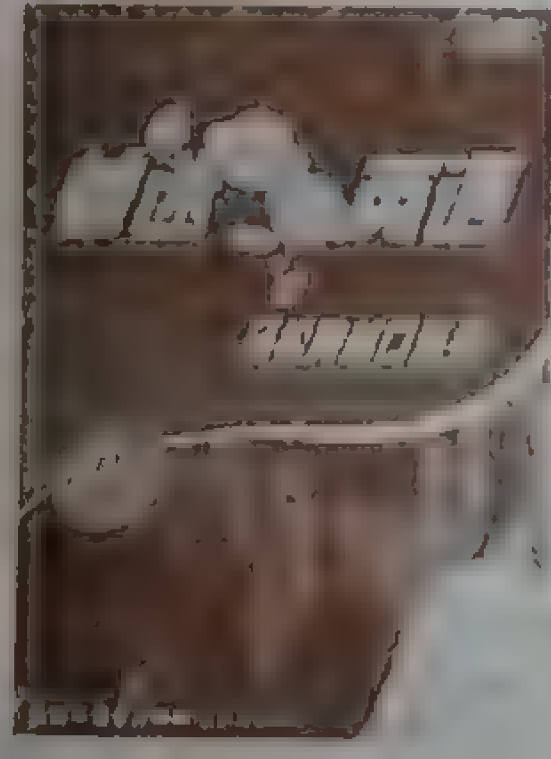
最后说一点我的心得，那就是在买PC机各配件时应首选那些质量有保证、售后服务好的厂家的产品。这点上，建邦SCSI设备的总代理讯怡公司有很强的技术支持能力，他们的维修中心规模也相当大，您可以放心购买产品。■

英业达着迷英语系列

编辑/Chance

名称:着迷生活英语/着迷办公英语
性质:多媒体教学/商业软件
介质:CD×6/CD×3
厂商:英业达集团天津公司
022-27377115
售价:人民币 99 元/69 元

[着迷生活英语]



《着迷生活英语》是英业达“着迷英语”系列的产品之一,它主要针对日常生活的英文使用进行学习指导,帮你开口讲英文,教您正确的英文表达,使您在生活中的涉外交流畅通无阻。

学习生活中的日常英语,遇到的困难往往是因为没有一个合适的语言环境,加之学习英文本身的枯燥性,最终导致英文学习效率低、发音不准,不敢开口。《着迷生活英语》软件针对许多学习中遇到的困难,将软件学习的内容分为两部分:《着迷生活英语-影像篇》和《着迷生活英语-游戏篇》。

《着迷生活英语》的“影像篇”为您提供 63 节录像教学课程和情节生动的场景性影视短片。这些短片介绍了 96 种日常生活英语会话主题。使您在不同环境下感受英文的表达方式。听纯正美式英语,看真人实地表演,用户能够很快学会在实际生活中的各种英语用法——包括如何在不同场合介绍自己、表达观点、展现个人特质;如何了解他人观感、评价;如何与不同身份者进行沟通等。

《着迷生活英语》的“游戏篇”,生动深刻地体现了“表达”对于生活的重要意义。在游戏“阿班正传”中,你——也就是“阿班”,一个为生活而奔波的普通人,曾经流落街头、出入赌场,直至驰骋商场,看惯芸芸众生的喜怒哀乐,体验和表达着生命的“历险”过程。《着迷生活英语》的“游戏篇”不仅让您尝试模拟“阿班”生活的感觉,学会日常英语的表达,为了达到学习效果,还制作了即时策略游戏“听力大战”。它将英语听力测试与游戏环境紧密结合,听力题型设计具有专业性和流行性。用户只有在对话朗读完后,进行快速、准确的回答,才能“夺回”战争主动权;结合游戏进程,才能够最终取得胜利。这些帮助你轻松学习的游戏制作精良,不但使您体会到玩的乐趣,更潜移默化地帮助你学习英文

人们说:生活是一幅图画,生活是一首歌曲,生活是一张网,网尽所有的色彩和旋律。生活着的你想倾诉,想表达,想赞颂你人生的美丽。这所有生活中的一切,都来自于我们不断与人之间的交往。《着迷生活英语》将有助于你走进新的生活,尽享美丽人生!

[着迷办公英语]

这是一套专门为国人量身订制的综合性商务英语交际课程,目前已在全国面市。它为一些想加盟一流外企,又苦于不能说一口纯正商务英语人士带来了福音。

这套内含 3 张光盘的《着迷办公英语》是天津英业达利用先进的多媒体技术,将影片转化成集欣赏、娱乐、学习于一体的多媒体教学软件,由三联书店隆重推出。它收集了 100 多段商务影片。这些在美国实地拍摄和精选的商务短片涵盖了 14 种工商行业的商务行为,20 种职业化会话方式,可以让英语学习者在最短时间里实现突破性进展,成为具有国际标准行为和语言规范的职业白领。《着迷办公英语》通过在美国实地拍摄的商务活动影片,将你带到真实的商务环境中,了解常见的肢体语言、行业术语和习惯用法,迅速提高英语表达能力,深刻理解标准国际商务活动行为。



《着迷办公英语》提供的 14 种典型商业环境和 20 种职业化会话方式,包括了同事之间、客户之间、上下级之间的一般性职业沟通和记者采访的应对以及人事安排、市场调研、求职面试、培训等日常工作英语的标准程序。学习者可以尝试“扮演”各种商务角色,广泛、深入地了解商务活动的方方面面,无形中积累“业内”工作经验。《着迷办公英语》还专门提供了“大堂接待”、“述职”、“人事安排”、“制定企业未来发展战略”、“部门经理业务”、“运作高科技公司”等十多个应用实例

此外,《着迷办公英语》还提供了多种学习方式:

情景会话——以在美国实地拍摄的商务活动影片为素材,为学习者提供演练场所,让学习者在欣赏实情实景的精彩商务短片同时,通过设置循环播放,配合中、英字幕等方法。学习情景对话和习惯用语,提高商务活动中的听、说、读、写综合能力

会话精读——提供多种阅读方式,可以使你配合商务影片,精读每一句商务会话对白,细致体会商务活动中的语言习惯以及商务文化内涵

商业词汇——可以帮助你扩大商业词汇量,特别是一些行业专用词汇,帮你更好地理解商业活动的理念、做法以及习惯等。

听力高手——针对商务会话中的对白,提供填空、选择、造句等多种类型练习。对于做错的句子,还可以直接到会话精读界面查询学习。■

用 Namo WebEditor 制作动画

编辑/Chance

名称:《Namo WebEditor》(标准版)
性质:网页编辑/商业软件
介质:CD×1
厂商:长城多媒体
010-62354964-214
售价:人民币 118 元

在众多的 GIF 动画制作软件中,功能强大的不少,但是操作简单,容易上手的软件却不多。本文向你推荐一款功能强大而且操作简单,保证轻易上手的 GIF 动画制作软件——最新网页编辑工具《Namo WebEditor》(标准版)自带的动画制作工具“Namo GIF Animator”。

[动画形成原理]

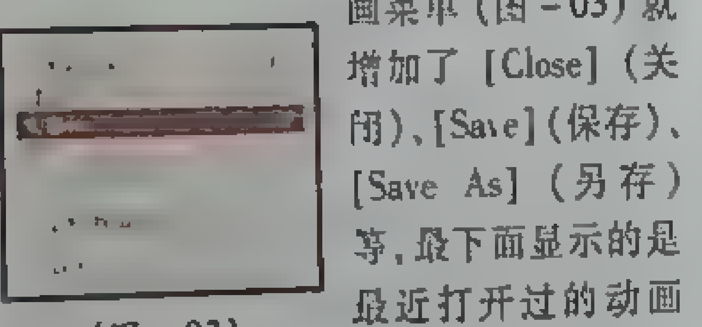
动画主要由于人眼对视觉信号的暂留闪动,对现实事务产生的视觉效果。在日常生活中,我们经常看到的电影就是这方面的应用例证。一个细腻逼真的动画仅靠一两幅图片是不能够完成的。就像电影一样,一个动作的完成需要一系列图片连续播放,制作动画也是这样。只有我们把一系列图片按照一定顺序组合在一起,然后再连续地让它显示在屏幕上,才能构成一段漂亮的动画。

在介绍动画制作之前先介绍一下《Namo WebEditor》(标准版)。这是一个优秀的网页编辑软件,它操作简单,学习方便,用户只要懂得 Word 等 Windows 文书软件,既不需要了解 HTML 语法也不需要知道 Java 程序编程原理,就能够按照自已的意愿创建网站。这里我主要说一下动画制作软件的用法。

(图-01:Namo GIF Animator 的界面)

单击[开始]/[程序]/[Namo WebEditor],启动 Namo GIF Animator 动画编辑器(图-01)。这个界面主要由[动画](Animation)、[视图](View)、[帮助](Help)菜单、快捷工具条、动画设置选项窗口和工作窗口几部分构成。刚刚启动动画编辑器时,动画菜单(图-02)中只有[New Animation](新建动画)、[Open](打开动画)和[Exit](退出)选项。当我们打开或新建一个动画时,动画菜单(图-03)就增加了[Close](关闭)、[Save](保存)、[Save As](另存)等,最下面显示的是最近打开过的动画名称及组成该动画的各帧图片名称。

(图-02)



(图-03)

视图菜单包括[工具条](Tool bar)、[状态栏](Status Bar)和[动画参数信息](Animation Property)。

[制作文字缩放]

在制作动画前先用《Photoshop》或《Fireworks》等图像处理软件处理几幅.gif 图片,点击[Frame]菜单中的[Insert Frame]或直接点击工具条中的快捷图标,在工作区中加入图片(图-04)。仔细观察就会发现,在菜单栏增加了[框架](Frame)和[窗口](Window)两个菜单项,框架菜单的作用是对工作区中的图片进行剪切、复制、粘贴、选择、删除及移动/增加图片等,这些菜单项在工具条上都有对应的图标。

(图-04)

如果发觉某一图片放置位置不合适,先用鼠标点中它,再点击向上或向下移动图标到适当的位置。在工作区的左侧是动画信息参数区,参数区上部是动画播放设置,本动画中设定循环(Loop)播放和锁定循环播放起始帧(Loop Frame)。系统默认是从第 1 帧开始播放,我们可以把开始帧设置为其它数字,这时再播放就从我们设定帧开始。当锁定了起始帧后,起始帧设置项变成了灰色,不充许再设置从其它帧开始播放。向下是动画尺寸设置,在这里动画的长和宽可以自由放大缩小,但最小尺寸不能小于各帧图片大小。最下面是动画的总帧数,它catch告诉制作者这个动画共有多少帧。这一项是灰色的,不能够改变。当我们在到画中添加或减少帧数时它里面的数字会自动调整。

在参数区的下部是动画各帧的设置选项,[Delay]选项是设置每一帧画面在屏幕上停留的时间。选项中数字越大,画面在屏幕上停留的时间越长。下面还有[透明度](Transparence)和[宽高]等设置。当我们把这些都设置完以后就可以单击预览按钮或按[F5]进行预览。在这个动画当中,我只做了文字从大到小的变化,连续播放的时候给人一种重复的感觉,让人不舒服。下面以同样方法在工作区中加入几幅图片,只是图片顺序有些改变(图-05)。

(图-05)

现在这个动画由 11 帧组成,播放的时候“互助”两个字由大到小,然后再由小到大循环往复变化,如果处理图片是加上雾化效果就会让人感觉互助这两个字开始从眼前慢慢向远处走并逐渐变小,然后又慢慢回到眼前。通过本软件还可以制作出图片翻转和旋转等一系列动画效果,感兴趣的朋友不妨试试。■

金山快译 .net 2001 专业版

编辑/Chance

名称:金山快译.net 2001(专业版)
性质:在线翻译/商业软件
介质:CD×1
厂商:金山公司/010-62524868
售价:人民币 38 元

继去年 10 月底,金山公司同时推出《金山词霸 2000》与《金山快译 2000》并取得正版销量 50 万套的辉煌成绩后,本月末,他们再度推出《金山快译.net 2001》。这是国内首款支持 Windows 2000/NT 以及 WindowsMe 的汉化翻译软件。为及早让大家了解《金山快译.net 2001》的优秀之处,我们在第一时间拿到了这款软件,进行了多方面测试,对于读者最为关心的文档翻译及软件汉化功能做了重点测试,希望有助于您最大限度地了解这款软件。

测试背景

《金山快译.net 2001》最低配置要求:

CPU:Pentium 133MHz 以上
内存:16MB
光驱:倍速以上
硬盘空间:不少于 130MB
适用平台:由于该产品目前国内独家支持 Windows2000 与 WindowsME,我们特别留意它在不同操作系统上的表现,因此使用了两台软硬配置完全不同的机器作为测试平台。

测试环境 1:

操作系统:简体中文 WindowsME
浏览器:IE5 5 简体中文版
CPU:K6-2 350MHz
内存:64MB
上网方式:56Kbps 内置硬猫拨号上网

测试环境 2:

操作系统:简体中文 Windows2000 专业版
浏览器:IE5.5 简体中文版
CPU:PⅢ 550E
内存:128MB
上网方式:ISDN 专线上网

《金山快译.net 2001》(以下简称金山快译 2001)的主要功能可以包括文档翻译、软件汉化、网页翻译以及内码转换 4 大方面。金山公司称,在这几项功能上,金山快译 2001 比金山快译 2000 有大幅改进,真实情况究竟怎样?下面请随我一起去看。

软件安装

将金山快译 2001 光盘放入光驱,安装程序自动运行,整个安装过程简单快速、界面友好。金山快译 2001 提供用户自定义安装,您可以根据自己需要来选择组件,最小安装约需 102MB 硬盘空间,典型安装为 130MB。软件安装完毕,在[开始]菜单中生成[金山快译 2001]程序组,并在桌面上生成快捷方式。总体来说,我们认为金山快译 2001 安装程序制作得颇具专业水准。

金山快译 2001 的界面与 2000 版一样采取控件条设计,但变化颇大,给人焕然一新的感觉。从操作方面看,新增加两个功能按钮:一个用来开启新增的"黑马校对系统",另一个用来开启"浮动控制条"。浮动控制条如图所示(图-01),它总出现在当前窗口标题栏。实际

(图-01)

使用中,我们发现这个小工具非常方便——它附着在当前窗口,控制当前窗口汉化和翻译功能。如果用户不希望快译影响其他界面,利用这个小浮动条可以方便地实现



文档翻译

金山快译 2001 提供[快速翻译]与[高质量翻译]两个功能按钮来实现文档翻译功能:前者适于对精度要求不高的临时译文,后者是该款软件的重点功能。

高质量全文翻译的实现得益于金山此次引进的 FastAIT 智能翻译引擎。如果您是金山快译 2000 的用户,对于 2001 版的这次改进会感觉明显。原先您需要把英文文档复制到翻译窗口,然后点击[高质量全文翻译]按钮才能实现,操作不方便——甚至部分金山快译 2000 用户对此功能根本不会使用;现在只需要把英文文档选中,点击[高质量全文翻译]按钮就可自动把所选文档调入翻译窗口,实现翻译。操作上的优化,使金山快译 2001 的易用性得到了明显提高。

我们精选十余篇英文文章,其内容涵盖富于多样性,以测试金山快译 2001 的翻译效果。这些文章包括《时代》周刊评论、杰克·伦敦短篇小说、富兰克林讲演辞、惠普打印机说明书、外贸合同及电子工程、化工方面的两篇学术论文。文章长度在 1 千字到 1 万 5 千字之间。

从翻译结果看,采用高质量全文翻译,翻译出来的文字可读性较强。尤其是一些比较难的复合句,翻译质量明显高于快速简单翻译及其他同类软件。从翻译速度看,虽然不象快速简单翻译那样,可以在瞬间完成数千字译文,但也相当快,一般来说,翻译一篇 4、5 千字的文章,用时在 7、8 秒左右。

高质量全文翻译提供"对译"和"翻译"两种方式,对译是以中英对照方式翻译所选内容,英语水平一般的用户可以通过这种方式学习英语。另外金山快译 2001 还具备非常方便的译文修改功能:翻译完成后,双击需修改文字,立即弹出一个对话框,让你选择或添加词义。这样,在以后的翻译中,快译会自动调用修改后的词义进行翻译。通过这一功能可以使金山快译 2001 越用越好用,堪称智能化的软件。

针对专业文档翻译,金山快译 2001 提供计算机、经贸、电子、化学、冶金、航空、机械、数学、医药、海洋等 10 部专业词典。选择专业词典后,可以在文档翻译过程中优先使用专业词典的解释,使专业文档翻译质量明显提高。

小结:金山快译 2001 在文档翻译方面,快速简单翻译可以在瞬间翻译数千字文档;高质量全文翻译从可读性来看,基本达到 75% 左右,是市面同类软件中的佼佼者。

软件汉化功能

金山快译 2001 在软件汉化方面做了大量工作,正式发售的版本中包括了 200 多款常用英文软件的汉化包。这些汉化包基本覆盖所有常用工具的最新版本,制作精细、汉化质量非常好。

金山快译 2001 的软件汉化功能可以从两方面来看。首先,对于已制作汉化包的软件,它可以进行精确汉化,不仅能汉化界面、菜单、选项卡,而且能汉化帮助文档等有关内容,效果非常好,几乎和真正的中文版一样。对于没有制作汉化包的英文软件,金山快译 2001 能进行质量较高的汉化,虽然效果不及前者,但满足日常应用不存在什么问题。

另外特别要指出的,金山快译 2001 提供了永久汉化功能。选择永久汉化,可以使汉化后的软件脱离金山快译,以中文界面独立运行。由于金山快译 2001 使用先进的语法分析算法和数据结构,对于各类英文软件都可以进行永久汉化。

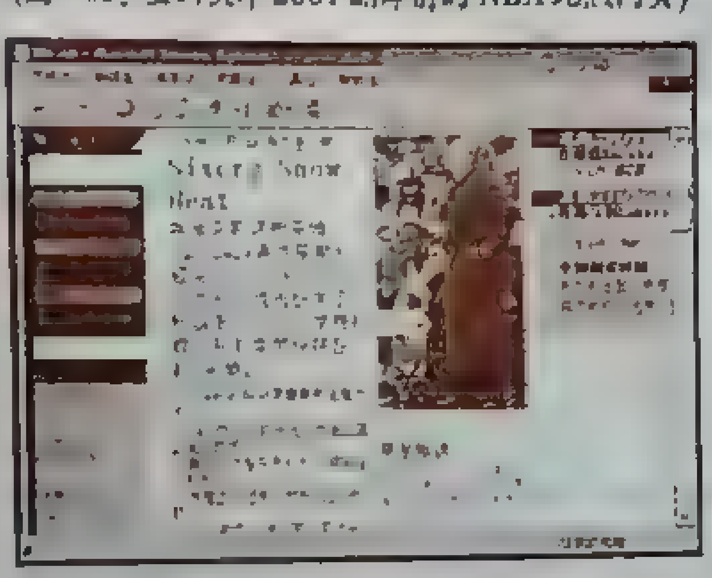
有一个细节引起了我们的注意:在汉化软件时,可以通过选择双语菜单,使汉化后的软件菜单以中英对照方式显示,这样一来,用户就可以按照菜单提示学习英语。以 Winamp 为例,在 Winamp 运行界面之下,点击汉化界面功能按钮,得到的便是汉化后的界面(图-02)。

小结:金山快译 2001 对于追求时尚的电脑发烧友或网虫而言,它提供的丰富的软件汉化包是个非常实用的特色功能——版本很新。永久汉化方面,金山快译也走在了技术研发的前列。



(图-02)

(图-03:金山快译 2001 翻译前的 NBA 站点网页)



(图-04:金山快译 2001 翻译后的 NBA 站点网页)

网页翻译

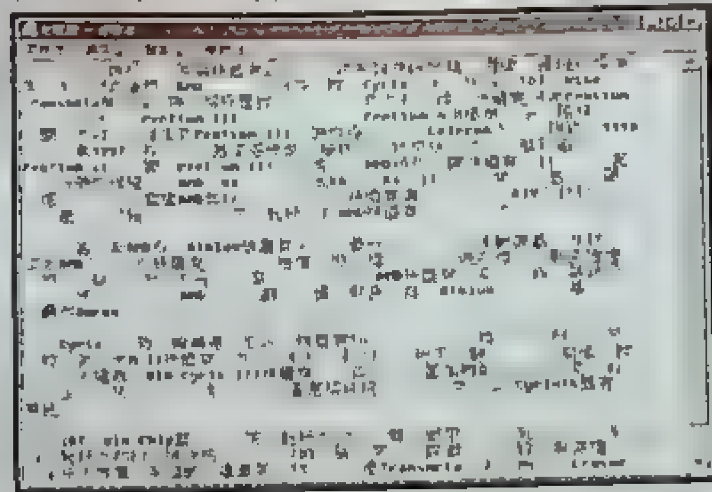
金山快译 2001 开发了基于互联网的翻译系统,确保在不影响浏览速度的情况下实现网页全文翻译。它进行网页翻译时,并非 2000 版使用的快速简单翻译引擎,而是 FastAIT 高质量智能翻译引擎。该引擎首先获得需翻译的 HTML 文档,然后通过预处理变为文本,再通过高质量全文翻译引擎翻译,最后将结果重写为 HTML 文档提交浏览器。实际上,如果汉化结束后关闭金山快译 2001,会发现获得的是一个独立中文网页(这个网页自动保存在快译缓存文件夹中),复制粘贴网页中的文字仍然是中文,这样设计的好处显而易见——可以一次翻译,永久保存,特别适合某些资料性站点(图-03、图-04:金山快译 2001 翻译的 NBA 站点网页)。

这种翻译方式不仅使网页翻译质量得到提高,而且增强了翻译时的系统稳定性。由于 IE 等浏览器不稳定性和多页面、多内码切换性,采用传统全屏翻译技术将使系统变得极不稳定,而使用这种通过预处理、翻译、重写的方式进行翻译,则彻底解决了稳定性的问题。

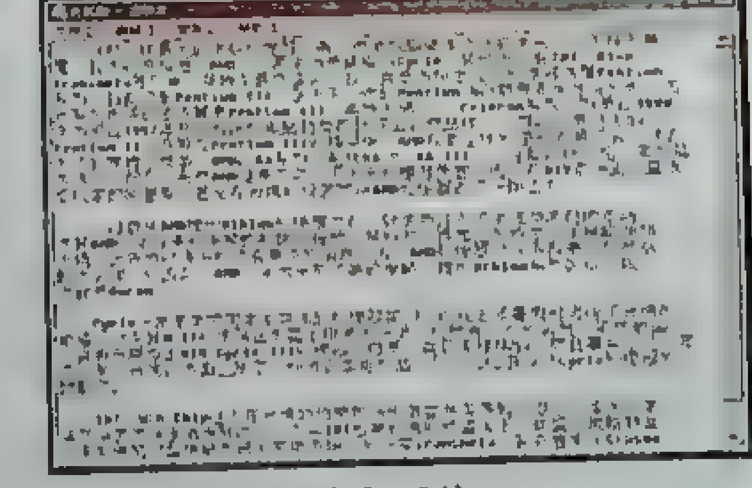
另外,金山快译2001 的兼容性很好,不仅与 IE 和 NC 等主流浏览器兼容良好,在 Opera 等非主流浏览器上的使用情况也令人满意。

内码转换

金山快译 2001 支持内码的自动识别与转换。它可以实现国标、BIG5 以及日文编码之间的编码转换。转换精度达到可以完全消灭乱码(图-05、图-06)。



(图-05)



(图-06)

结 论

通过对金山快译 2001 较为详细的测试,我们认为这是款功能强大、方便易用、非常稳定的汉化翻译软件,在同类产品中处于领先地位。

需要看到的是,金山快译 2001 的翻译质量与人工翻译相比,显然还有相当大的差距,但这并不妨碍它成为优秀的翻译软件。机器翻译技术究其本质来说,应该划作人工智能技术,而不是软件技术范畴,在这个大前提一直没有取得重要进步的情况下,金山快译所取得的翻译效果已经难能可贵。除对原有功能的增强外,这次引进的"黑马校对系统"可以对翻译结果进行校对,也是一个非常体贴用户的设计。

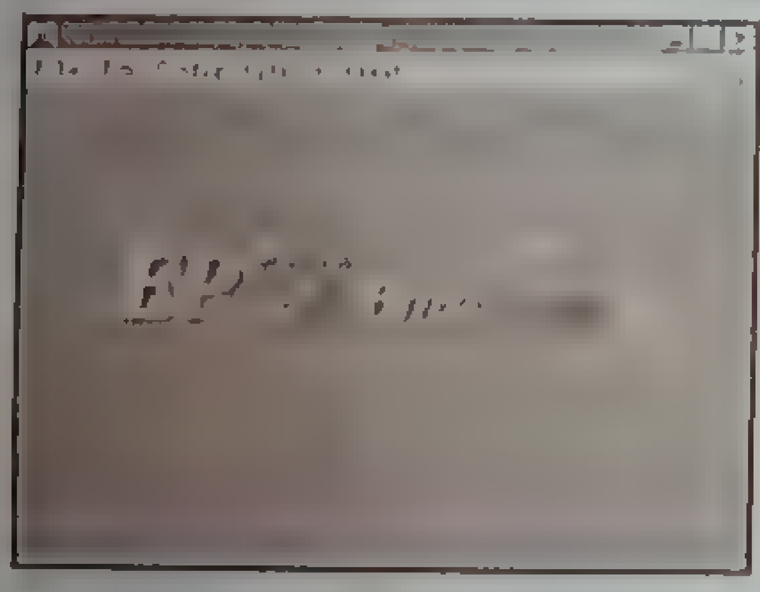
在多平台下的稳定运行,使得金山快译 2001 可以坦然面对更广泛的用户。

很高兴地看到,今年以来,金山发布的数款新软件在重视技术进步的同时,没有堕入唯技术主义的误区,而是坚持产品规划中以人为本的个性化原则,始终把用户需求放到了首位。这一主导思想,同样也赋予了金山快译 2001 高品质的产品特征。■

PS 模拟器新贵 ePSXe

文/模拟公社·大猩猩　编辑 Chance

ePSXe 的全称是 enhanced PSX emulator，虽然这是个新 PS 模拟器（今年 10 月 14 日发布），但它的作者可并不是模拟器界新手，大家应该不陌生：主力成员 _Demo_——最好的超任模拟器 ZSNES 的作者之一！另外两个成员分别是 calb 和 Galtor，前者来自超任模拟器 ESNes 小组，是经验丰富的程序员；后者虽然是新人，但也有很高超的编程技巧。由于模拟器采用 PSEmu Pro 的插件系统，所以要运行模拟器，需要主程序 epsxe.exe、模拟器兼容 PS 主机的 BIOS、PSEmu Pro 的图形、声音和光驱插件。模拟器最低配置为 P200 或同级 CPU、32MB 内存、3D 图形加速卡（例如 Voodoo2）、Win 9x 和 DirectX 7a（只装了 DirectX 7 的朋友千万要注意，不升级是玩不了的）。推荐配置是 PⅡ400 或更好的



（图－01）

CPU、64MB 内存、高速支持 DirectX/OpenGL/Glide 的 3D 图形加速卡。模拟器目前的模拟完成度为：完全的 R3000 指令集、不完善的 COP0 协处理器模拟、Bug 多多的 GTE 协处理器模拟、SIO 模拟、支持记忆卡、支持 ISO 光盘镜像、支持 PSEmu Pro 插件、Bug 满天飞的 Mdec 解码（新的版本将会重写代码）支持 CDDA 和部分 XA 音源、有图形界面。这些对于一个刚出炉的模拟器来说已经相当不错了。

首先下载模拟器的 1.00 版压缩包并解压。如果你的机器里面有 PSEmu Pro 就简单多了：直接把[plugins]和[bios]目录拷贝过来覆盖同名目录。如果机器里面没有，就到我们站去下载一个（http://lone2.yeah.net）完全插件包和所有 bios 的压缩包，解压到相应目录。之后运行模拟器主程序进行设置。图标是一个 PS 手柄的模拟器，主程序很精悍，才 103KB。这一方面得益于作者高超的编程功力，另一方面也是因为使用了插件系统的缘故，主程序只管调用插件就可以了。

模拟器主界面很简洁（图－01）。

▶ [File]菜单有 5 个选项：

Run CDROM：运行 PS 游戏碟；

Run BIOS：运行 PS 主机 BIOS（播放 CD 的功能还未实现，现在主要用来管理记忆卡，可以进行复制/移动/删除之类的简单操作）；

Run ISO：运行 PS 碟的 ISO 镜像，选择镜像后按[OK]启动模拟器；

Run PSX－EXE：运行 PS 碟上的 EXE 文件（看看 PS 碟吧，很多碟里都有 exe 文件的）；

Exit：退出模拟器。

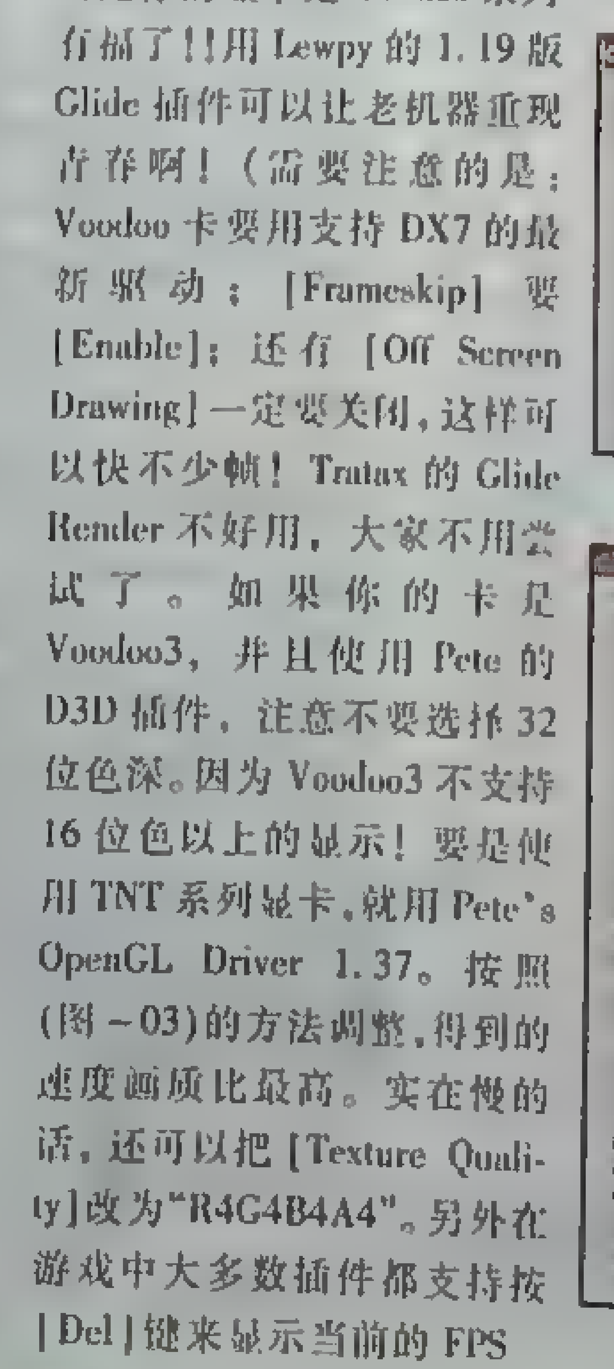
▶ Run 菜单有 2 个选项：

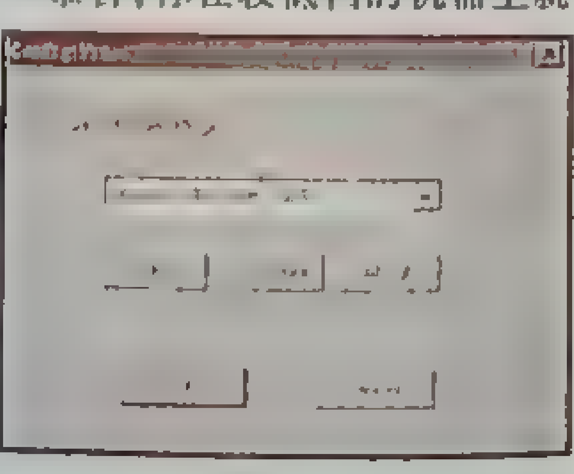
Continue：继续先前用|Esc|中断的游戏；

Reset：重启模拟器

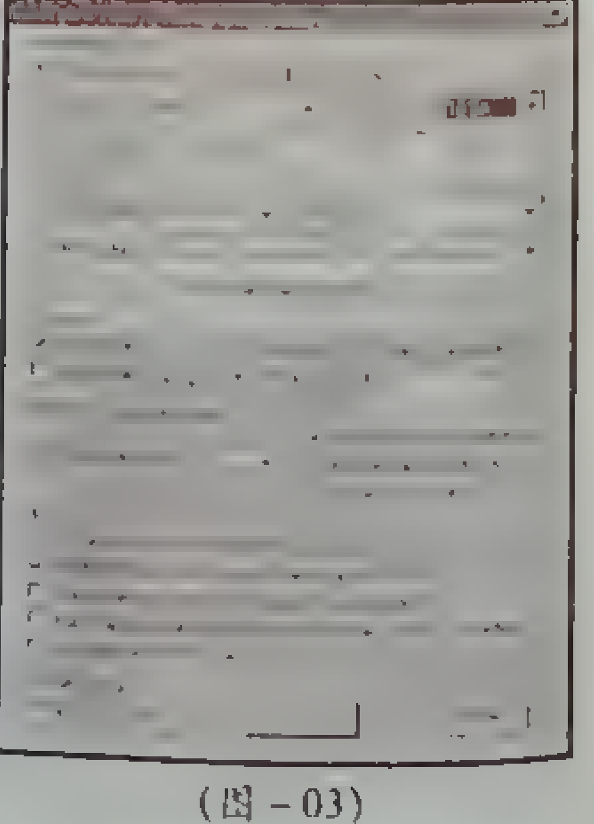
▶ [Config]菜单有 6 个选项，这个是模拟器的核心。

Video：从下拉菜单选择对应你显卡的插件后用[config]来设置（图－02）。开发小组推荐使用 Pete 的图形插件（OpenGL/D3d/软加速）。因为经内部测试，它们具有最好的兼容性。不过要是你的显卡是 Voodoo 系列……恭喜，你在较低档的机器上就有福了！！用 Lewpy 的 1.19 版 Glide 插件可以让老机器重现青春啊！（需要注意的是：Voodoo 卡要用支持 DX7 的最新驱动：[Frameskip] 要[Enable]；还有 [Off Screen Drawing]一定要关闭，这样可以快不少帧！Tratax 的 Glide Render 不好用，大家不用尝试了。如果你的卡是 Voodoo3，并且使用 Pete 的 D3D 插件，注意不要选择 32 位色深。因为 Voodoo3 不支持 16 位色以上的显示！要是使用 TNT 系列显卡，就用 Pete's OpenGL Driver 1.37。按照（图－03）的方法调整，得到的速度画质比最高。实在慢的话，还可以把 [Texture Quality]改为“R4G4B4A4”。另外在游戏中大多数插件都支持按|Del|键来显示当前的 FPS



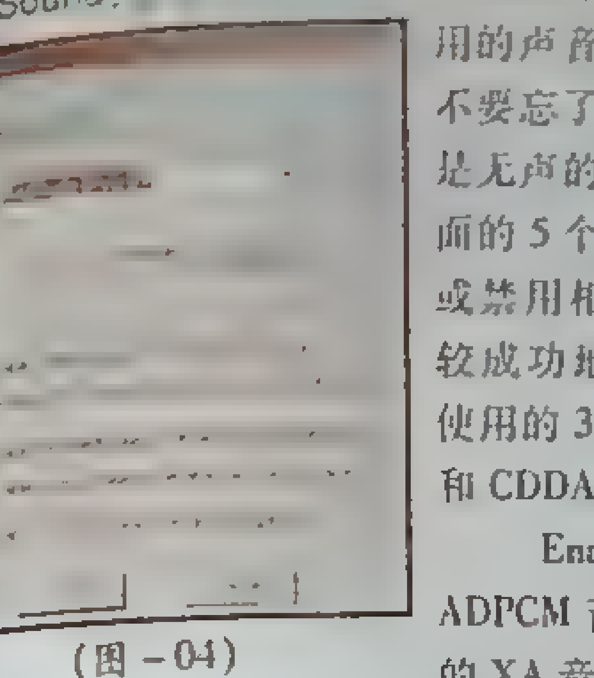


（图－02）



（图－03）

Sound：窗口中有一个声音插件下拉菜单，选择你准备使用的声音插件（图－04）。选定后不要忘了设定，因为有的插件默认是无声的，如 Seal Audio 0.8。下面的 5 个复选框中，我们可以使用或禁用相应声音选项。模拟器比较成功地模拟了 PlayStation 主机使用的 3 种不同音源：ADPCM、XA 和 CDDA。



（图－04）

Enable Sound － 用来使用 ADPCM 音源，如果想听到游戏中的 XA 音乐就必须选中该框。

Enable CDDA Sound － 选中后可以播放 CD 音轨，多为游戏中的背景音乐。

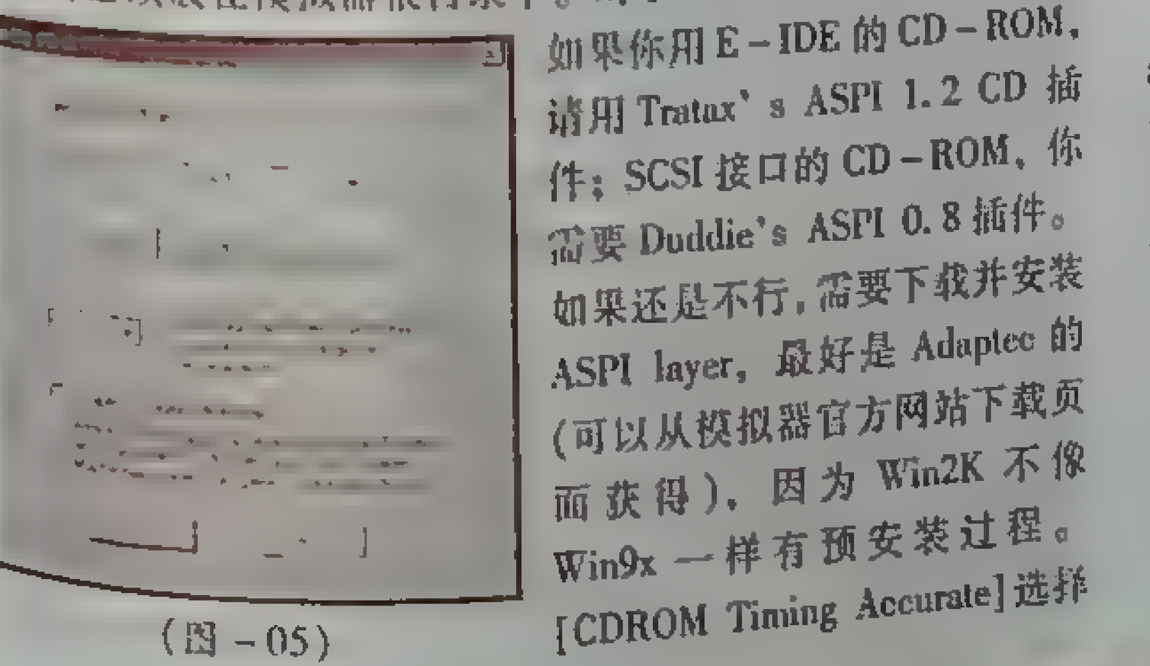
Enable XA Sound － 选中后可以听到过场动画音乐，并打开整体 XA 音源支持。

Enable XA Read － 选中后可以在游戏中听到 XA 音源声音，前提是游戏本身使用 XA 音源。还得先选中[Enable Sound]和[Enable XA Sound]两项。不过该功能还有很大 Bug 并很慢，大家要有心理准备。

Enable SPU IRQ － 使用 SPU 中断，玩某些游戏必需的。

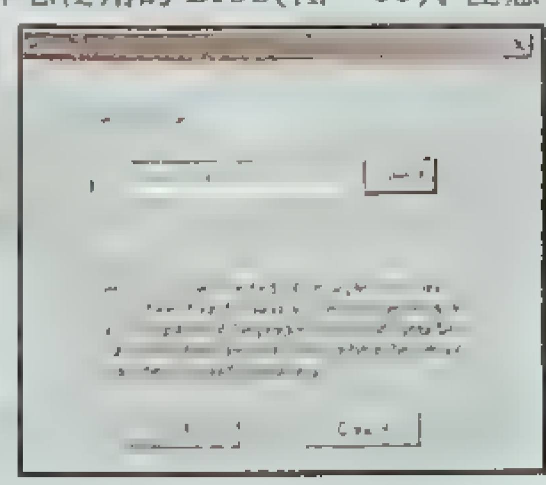
经过我的初步测试，和模拟器兼容最好的声音插件当属 Seal Audio 0.8。尤其在中低档声卡上（如笔者的 Yamaha 724），玩大部分游戏的声音近乎完美——不过播放动画和在个别 2D 格斗游戏中除外。要是你的声卡是 SBLive! 之类的高档卡，可以尝试一下 Kazzuya Directsound Driver 0.6，根据测试可以使游戏速度有 2 到 3 帧的提高，但声音会有一些偏小。也就是说不管是 CD 音轨还是游戏中的音乐/音效，音量都会降低不少。如果你是配合 Pete 的 OpenGL 插件来做视频输出，Pete's Midas Audio Driver 1.6 也是个不错的选择。这个插件和别的视频插件兼容性也不错，不过同样存在音量偏弱的问题。

CD－ROM：在弹出窗口里有两个下拉菜单和一个选择框（图－05）。在插件下拉菜单里面选择你要使用的光驱插件，盘符下拉菜单里选择光驱盘符。一定要记住，这个盘符要和你刚才在光驱插件里面设定的盘符一致！经过测试，我认为兼容性最好且速度最快的光驱插件是 CDRTsgMSCD.dll（Tanishige Ryus 的插件）。使用时注意，subTsgMSCD16.dll 和 subTsgMSCD32.dll 这两个文件必须放在模拟器根目录下。对于 Win2K 下的 CD－ROM，如果你用 E－IDE 的 CD－ROM，请用 Tratax's ASPI 1.2 CD 插件；SCSI 接口的 CD－ROM，你需要 Duddie's ASPI 0.8 插件。如果还是不行，需要下载并安装 ASPI layer，最好是 Adaptec 的（可以从模拟器官方网站下载页面获得），因为 Win2K 不像 Win9x 一样有预安装过程。[CDROM Timing Accurate]选择框是用来改变 CD－ROM 的计时功能，这样可以使《Gran Turismo》和《Point Blank 2》勉强可以玩，一般来说应该在别的游戏中把它禁掉。另外模拟器本身支持 PS 碟的 ISO 和 BIN 镜像（CDRWin 文件），不过兼容性还不够，因此建议使用虚拟光驱工具 Deamon（EmuZone 可下载最新版），它的兼容性要好得多。



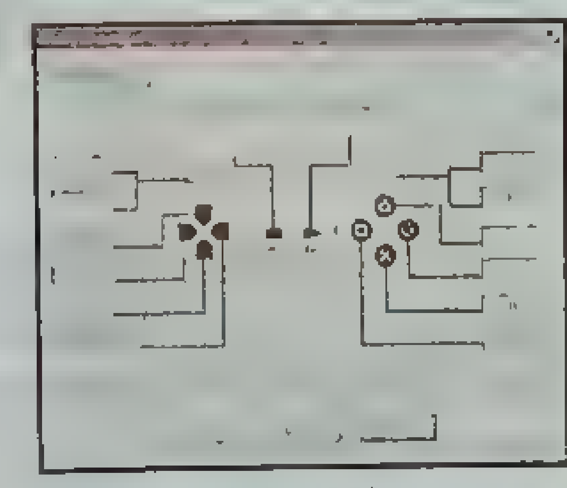
（图－05）

BIOS：在窗口文本框里选择想使用的 BIOS（图－06）。注意 Bios 文件不能以 .zip 方式存放。经测试，SCPH1000、SCPH5000 以及 SCPH5005 和模拟器不兼容，目前开发小组推荐使用 1001 和 7502，据说兼容性最好。不过我用 5500 效果也很不错，大家有兴趣自己试试别的。如果你想搞清手中的 BIOS 版本，可以用写字板或其他字处理程序打开 BIOS 文件。在文件底部有“System ROM Version X.X YY/YY/YY (Z)”的字样，“X”表示 BIOS 号码，例如 2.2；“Y”表示日期，例如 12/04/95；“Z”表示地区，例如“J”代表 Japan。



（图－06）

MDEC：视频解码配置窗口里有两个选择框，用第一个选择框，你可以完全开启或者禁止模拟器播放游戏中的过场动画（图－07）。第二个选择框可以改变 MDEC 解码计时，用来尝试播放那些不能正常解码的动画（在《FF8》和《FF9》是必须选中的，在别的游戏中一般禁用）。由于模拟器动画解码实在是不敢恭维，好多游戏都会在片头当机，因此强烈建议两个框都不要选。



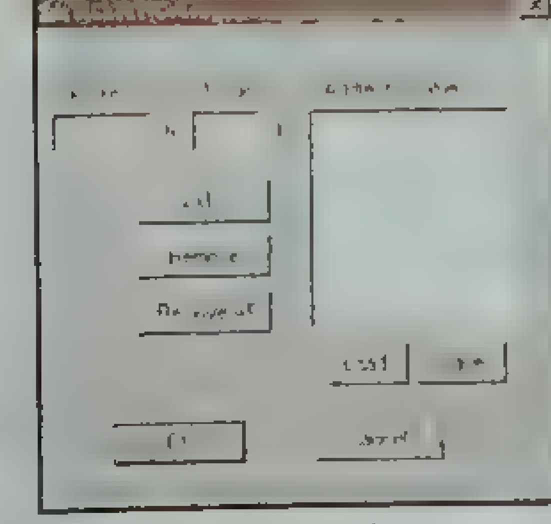
（图－07）

Controller：手柄设置非常人性化，不用多说了（图－08）。模拟器支持双打和摇杆，不过默认 2P 是禁用的，您要记得手动设定按键。还有模拟器有 4 个默认快捷键：|F1| 使用/禁用 XA 音源，|F2|使用/禁用 XA 读取，|F3|使用/禁用 SPU 中断，|F4| 使用/禁用 SIO 中断。大家注意设键不要和默认的布局冲突。

（图－08）

▶ Options 菜单就一个选项：

SIO IRQ Always Enable：总是打开 SIO 中断。在某些游戏——例如《Driver》、《Ridge Racer》和《X－Men Vs Street Fighter》——会出现无论按什么键模拟器都没反应的问题，为了使输入设备再次工作，就需要打开该选项，或者在游戏中按[F4]。



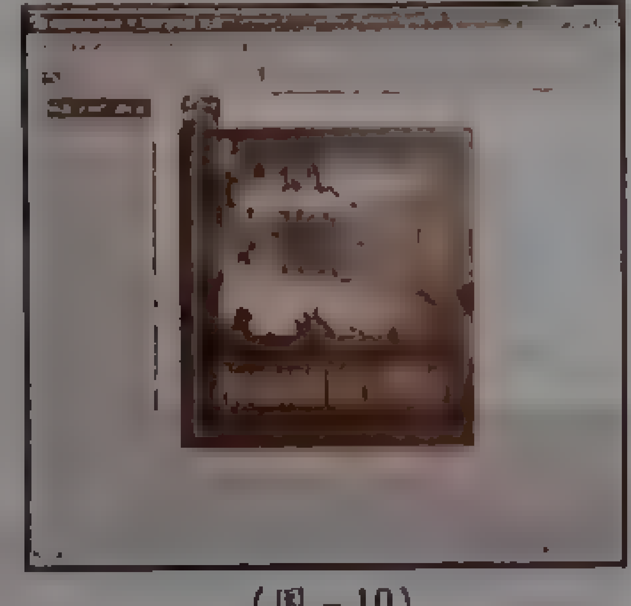
（图－09）

▶ Cheat 菜单也只有一个选项：(图－09)

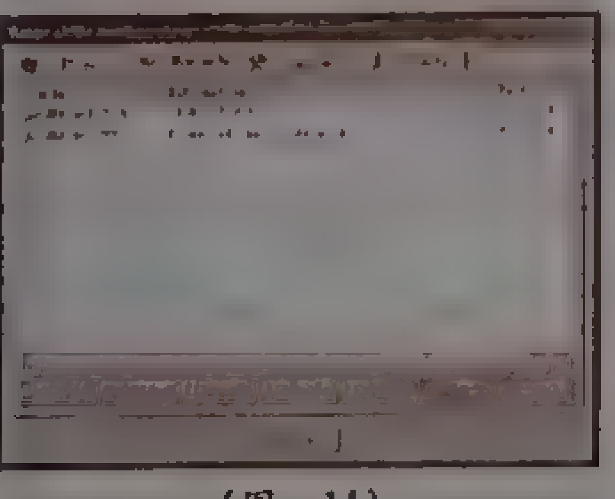
Edit Cheat Codes：这里的金手指主要用来运行一些模拟器原本不支持的游戏。模拟器的 Cheat 目录里已自带了一些游戏开机码，详细列表您自己看吧。用的时候，列表中的游戏密码直接 Load 就可以，不过同样的游戏有版本之分，不能使用 PAL 版游戏开机码来运行 NTSC 版游戏。遗憾的是这项功能不能用来输入游戏中的金手指，开发小组推荐的金手指软件是《PEC》(官方网站 http://pec.emucheater.com)。

Help 菜单没有什么实际用途，这里不介绍了。

ePSXe 对记忆卡的支持目前来看很不错。模拟器使用的记忆卡放在 [MemCards] 目录里，名字分别为 epsxe000.mcr 和 epsxe001.mcr。每个文件大小为 128KB(和标准 PS 记忆卡容量一样，因为本来就是从真的记忆卡上 Dump 下来的)。不过稍微一点遗憾的是：模拟器本身不支持记忆卡管理。但我们可以利用 PS 主机的 BIOS 的记忆卡管理功能对存盘文件进行一般整理。如果你使用的是 Pete's OpenGL/D3D 插件，且把 [Off Screen Drawing] 设为"none"的话，在运行主机 BIOS 记忆卡编辑菜单时，图象可能不正常，改回来就可以了。模拟器本身不能创建新记忆卡，需要用到前端程序 ePSXe Cutor，可以在我们站下载（图－10)。具体的记忆卡操作也并不复杂(图－11)，功能比较强大，不再赘述。



(图－10)



(图－11)

笔者以如下配置测试了部分游戏。Celeron333/128MB RAM/G200＋Voodoo2/Yamaha 724/Phlips 36×CD－ROM/富士通 6.4GB HD/DirectX 7a。默认的插件是[Video]采用 Lewpy's 3dfx/Glide GPU 1.19，[Audio] 为 Seal Audio 0.8，[CD－ROM]为 TSG MSCDEX Driver 1.2，[BIOS]为 5500，[MDEC]选项都关闭。

《实况 2000》、《美国大联盟足球》和《超级自由人 2》都能比较完美运行。爱足球游戏的玩家又多了一个选择。小缺憾是用 lewpy 的 Glide 插件后，球员人名和号码不清楚，还有就是解说声音出不来。

《刀魂》必须禁掉片头动画的播放才能进入游戏，否则厂商标题出现后当机。画面比用同样插件在 PSEmu Pro 里要明亮得多，光影效果已几乎等同于 PS。声音有些断续，不过还算流畅。

《生或死》可以在这个模拟器上绝对完美地运行。无论是帧数、音轨、音效还是画面细节都超过了同样插件在 PSEmu Pro 下的效果，强烈推荐用此款游戏来测试该模拟器。

《漫画英雄 vs 街霸 EX》、《X－Men vs 街霸》以及《JOJO 奇妙冒险》等几个 2D 格斗游戏除声音断续外都还不错，如果用 3D 插件，画面要强于使用插值算法而得到模糊效果的 VGS——况且没有 VGS 的动作拖帧缺陷 但是在比较华丽的场景下——如"合作超杀"——帧数会显著下降，声音也会变得更加难以忍受。

《街霸 EX》还可以玩，不过速度有点慢。

《天诛》(美版)和《天诛・忍百选》一般的方法不能玩，试遍了各种有关光驱的开关和视频解码开关都不行。必须用菜单里面的"Run PSX EXE"选项调入游戏光盘内的 main.exe 文件后游戏才能运行，不过好像还是有 Bug。在游戏开始选择道具时不能携带道具，只能用[Start]键 Pass 掉。

《少年街霸 3》在别人的机器能玩，但是我的机器到了选人的 Loading 画面就死活不读光驱了，换了所有光驱插件都不行，奇怪！

《生化危机 3》、《恐龙危机》和《圣剑传说：玛娜传奇》等有保护的游戏不能直接玩，《恐龙危机》通过内置解码金手指可以运行。你可以用 FPE 等工具直接修改内存达到目的，具体方法同以前在 1.4 版的 Bleem! 上运行这些游戏一样，在此简单说说：先把 [Scan] 的范围设为 2GB，之后再分析；分析目标中键入 272630330 或 1040023AH，再按 [开始] 查找，这时会找到 8 个地址——每次找到的地址都不一定相同——将随便一个地址值锁定为 268436026 即可。注意解锁以后再 Reset 模拟器。

《武藏传》效果还不错，不过有些慢。

《铁拳 3》的画面好，音乐音效不行，较慢。

《街霸 EX2 PLUS》和《私立公平学园 2》前者没有音乐，后者一切正常。游戏画面和流畅度比 Bleem! 强许多，声音完全正常。

《3D 侍魂》的模拟效果比别的模拟器要好得多，效果很棒，很流畅，推荐！！

这款模拟器由于采用插件系统，使得在不同设置的机器上或多或少会出现不同的模拟情况。有的游戏这台机器能玩但别的机器死活不动，比如《FF9》和刚才提到的《少年街霸 3》。针对这些不稳定的情况，给大家介绍点经验：

尽量按本文所写的来设定插件和选项。半天不见动静，就试试按一下 [F4] 再按开始键，因为模拟器的 [SIO IRQ Always Enable] 有时会失效，并且由于动画播放有 Bug，能跳过的片头或者过场动画一定要用开始键跳过。模拟器带有命令行方式，其中有的参数在 GUI 下面无法设置，可以自己参看帮助文件来调整。实在有连文档都不能解决的问题，欢迎到我们的论坛请教网上的高手(http://www.33318.com/lone2bbs/default.asp)

我个人认为 ePSXe 可以说几乎集合了目前 PS 模拟器的优点：支持硬件 3D 加速，兼容性超过 PSEmu Pro，接近 VGS；声音方面比 BLEEM! 好得多。它的界面也很友好，虽然插件配置让人头疼……还有对我们穷玩家来说很重要一点，由于使用 PS 的 BIOS，它注定是免费软件，你不需要去费心破解或花美元购买正版。目前开发小组对新版本抱有很大信心，我们也应该鼎力支持这些优秀的程序员。希望本文对于你愉快地使用该模拟器有所帮助。■

gerryzf@sina.com

游戏制作经验谈

文/Todd Meynink　译/杨宇鸣　编辑/Chance

编者按：

制作一款受人欢迎的游戏是每个游戏人不辍的梦想，但要让这个梦想成真，在背后却有着常人难以想象的难题等待你解决。在下面这篇文章中，您将会看到国外的这些业界精英们是如何在 N64 上克服重重困难，最终成功开发《生化危机Ⅱ》的过程。本文的译者杨宇鸣，现任职于国内著名的游戏制作组金山公司西山居工作室，他同时也是《剑侠情缘Ⅱ》的主策划。

Postmortem：Angel Studios'《Resident Evil 2》(for the N64)

By Todd Meynink

July 28,2000

1997 年 10 月，两个 Angel Studios 工作室的雇员在墙上给自己贴了张便条：我们要在 1999 年 9 月 1 日发布一个人们喜爱的游戏。我们确定人们会喜欢这个游戏，因为到了 2000 年 1月 1 日，这个游戏会卖出 2 百万份。

很快，Capcom 选择了 Angel Studios 为他们将《Resident Evil 2》(生化危机Ⅱ，以下简称 RE2)移植到 N64 平台上。项目负责人 Chris Fodor 和首席程序师 Jamie Briant 负责整套任务，开始前期工作的准备并建立开发组。虽然他们此前都有 N64游戏的开发经验，但这个雄心勃勃的富于挑战性的计划很快就让他们明白，自己实际上并不那么了解 N64。确实，N64 有一个 CPU、一个几何处理器和一个图形芯片，然而就象很多人也了解飞机的构造一样，你却无法知道在什么样的高度应该放下氧气面罩，或者必须由机长触发——这种东西谁知道？在此后的几个月里，工作室重建了 N64 系统，N64 的内部秘密吸引着所有的人。

PS 版的 RE2 分成两张 CD，但我们必须将这些内容放在一个单独的游戏卡中。我们手上有大量的经典游戏程序，上乘的美术设计、AI 运算也相当精良。但这一切都需要有优秀的程序设计来调用并最终移植到 N64 上。在得知这个任务的内容后，新闻讨论组、游戏网站甚至发行商都怀疑我们能否实现目标。

我们正确的方面

[工作环境和队伍]

由于我们面临的是一个非常强调技术性的项目，因此有理由认为，我们需要一个强大而有凝聚力的程序组。整个项目在 Alex Ehrath 加入和我在 1998 年 12 月加入后迅速开始进入正轨。Alex 拥有丰富的经验，他为项目奉献了许多，并带来了艰苦工作的精神。成员全部到位后，我接到了自己的任务——完成游戏中的全屏动画（如果您想知道这个任务是如何顺利完成的，参看我在即将发行的《Game Developer》2000 年 9 月一期的文章《Mission：Compressible——Achieving Full－Motion Video on the Nintendo 64》)。

项目的领导 Chris Fodor 和首席程序师 Jamie Briant 分别负责不同的任务管理。有时候，这种情况导致"一仆二主"的问题，但更多的时候他们能够互补不足并且在整个项目进程中保证领导的有效性。同事 Ken Kamdar 由头至尾参与整个项目，他给这个项目在适当的时候带来了冷静的判断和思考（就如他的编程技巧一样理性)。在这个漫长的考验中，我们有澳大利亚、德国、英国、伊朗和美国的同行陆续参与其中，大家在一起组成了一个少有的协作良好的强大编程小组。

我们每个程序员都有自己独立的办公桌，并且围成一个向外的半圆。但开始时不是这样的：Chris 有自己的办公室，Alex 和 Jamie 离开得很远，各自有自己的地盘。项目开始一段时间后，我们的进度落后了。为了重新领先于平均进度，我们的交流变得频繁起来，逐渐大家凑到了一起。

大家决定坐在一起，当我和 Ken 加入时，他们将这个半圆扩大了。在整个项目的进展过程中，小组内产生了很多有关"头脑风暴"和"脑筋急转弯"一类的笑话，正如后来 Jamie 回忆的：Alex 有时候用一些非常愚蠢的笑话打断大家的工作，但这些损失掉的时间远远比不上所有人坐在一起带来的效率提高。

在项目初期发生了许多问题，这些问题需要人们不断迅速

作出决定。所有人都可以了解出了什么问题，很多时候他们不是问题涉及到的一员。但很快有人会转身过来提供给讨论者一些建议或新的解决思路。在项目中期，我们解决这类问题的能力有了很大提高，尽可能不打断其他人的思路。我想我们因此而节约了大约几个月的开发周期。

小组成员A："我的系统崩溃了"(用手指着屏幕)。

小组成员B(扭头去看)："哦，对，这是个小Bug。(指着屏幕)不要按B键，我在10分钟内搞定它。"

长久艰苦的移植开发工作，锻炼出了一个坚强的相互信任的小组。

[第一个阶段]

如果你的公司不是直接自己发行产品，那么会有一个外部制作人来担任发行商。当制作人出去喝啤酒时，他们经常谈论的话题是开发人员如何延期并且督促其赶上进度是如何令人不快。相当多的制作人认为开发人员不了解市场期限、预算和其它一些周边事务。在他们眼中，开发人员使用的是外星人才能听懂的语言。但作为开发人员，如果你顺利完成了产品开发的第一个阶段，制作人的观念就会变得不一样了。

首先，你的制作人会对他的老板和同僚有个回寰解释的余地。其次，你和制作人之间确立了一个沟通的基础——你向他表明自己了解"最后期限"的含意。学会了与制作人进行良好的沟通后，你会发现他们开始思考更深入的问题，甚至可以因此修改给你约定的"底线"。最后，你与发行商和制作人之间建立了信任关系，一切进入正循环。如果你不小心错过了第一个阶段，你的制作人会永远将你归到"孩子坐、孩子说"的乖宝宝套路里。

[项目开发没有不变之规]

太依赖于某些你已经完成的东西不是一个好习惯，不管它是商业进程、运算规则或者只是一段程序。如果有什么东西不对头，那就不要再一味地继续做；如果什么东西曾经运作良好，但现在不适应需要了，就扔掉它并找些新替代物。

我们在小组内的沟通中应用了这个做法。比如开始时我们[illegible](Microsoft Team Manager 97)[illegible]不到一个月，我们直接把桌子围成半圆，使所有组员紧近并同处于一个房间内——我们工作得很好并且保留了这个做法。Jamie曾经想看看，如果强制所有人使用相同的键盘，设置同一个编辑器会怎样，结果是大家不得不在一天内学会使用一个新的编辑器，一周内熟练运用它。最后，在小组内所有人可以使用随意某台机器——就像使用他自己的机器一样方便，这也提高了不少工作效率。

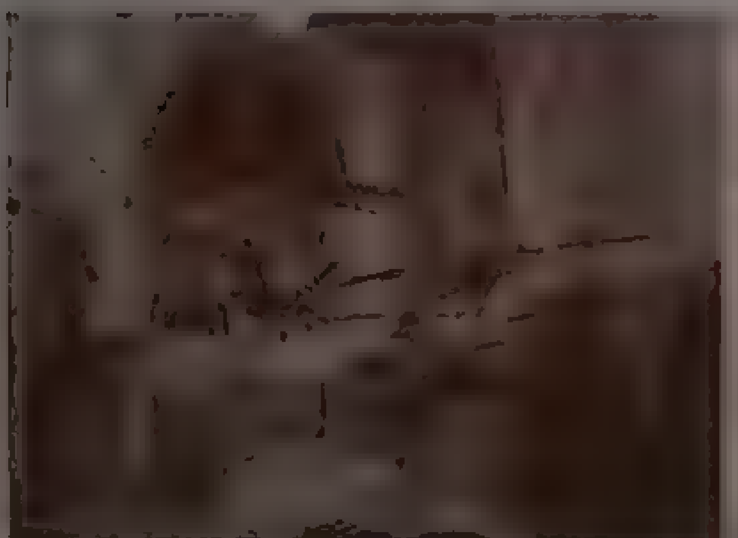
我们使用Outlook的任务系统。它看起来简单易用，可以保证所有人的任务同步。这在开始的几个月内工作得很好，但不久我们就越来越少使用它，因为在项目后期，你只需使用一个非常直观的方法来表示当前工作：将所有任务项用纸打印出来，并且贴在墙上，下面标上每个人的名字，这一直延续到最后发行游戏。

开始进入编程阶段的时候，我们小组的工作效率和表现令视频动画系统有些不堪负荷。大家不断尝试所有的新东西，为了提高游戏画面品质或是运行速度而一再修正程序。最终我们在业界的某些技术领域取得了领先地位——在以卡带式介质为基础的平台上提供了高品质的视频效果。

在这个过程中，我们也认识到了其他一些问题：程序员中的相当一部分人(包括我自己)已经迷失在C++的世界中了。使用C++有许多好处，但它不是解决所有问题的万灵药。以Object导向方式编写代码，很容易落入试图开发一个合理系统的陷阱。你要做好重写全部代码的准备——这比你设计一个完美的类要强得多。作出如此决定的底线是你不要固执抱持已有的东西，试着把它们扔掉并尝试一些新内容。

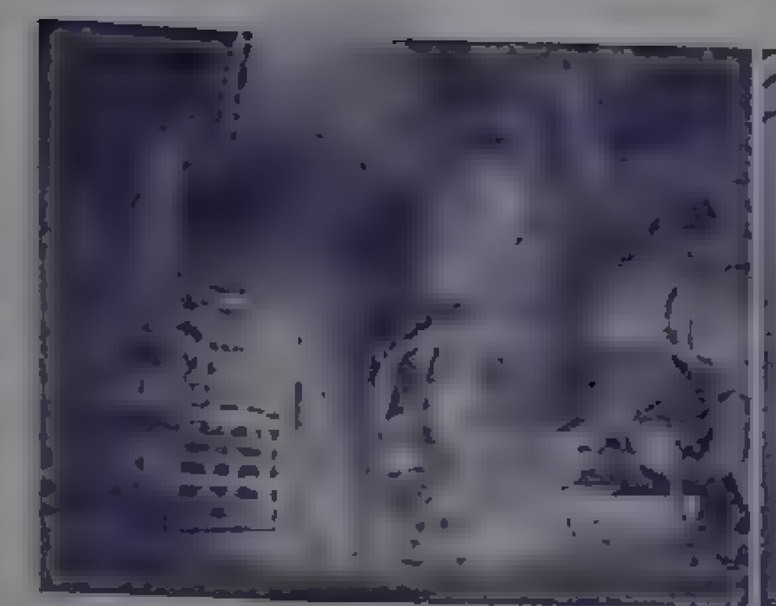
[使用详细的计划表]

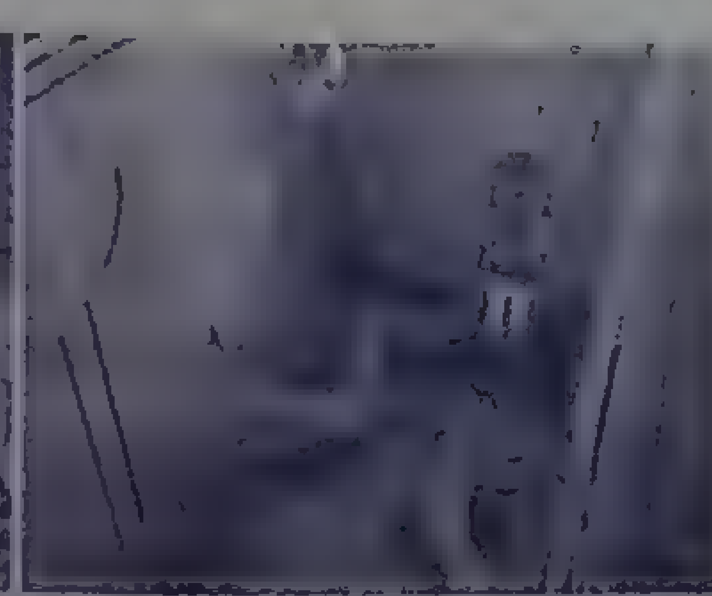
在RE2项目开始之初，对于我们到底需要什么东西来完成任务，小组有一个很清晰和详细的计划。应用这些计划，我们精干的制作人Stewart Spilkin可以安排好每个小项目的具体日程，并精确分配资源。Stewart非常善于处理这些问题，这使小组成员可以集中精力在游戏开发上。我不想随意夸大一个详细计划的重要性：它强迫你时刻关注自己的进度，并保证合理的工作安排。为了在工作中更有动力，你应该制作一个略带有"野心"的日程表——当然不要过分超负荷，它必须是切实可以完成的——但需要你额外多付出些努力。这使得整个工作变得既艰难又能有极好的回报。





我们将分支项目按重要性排序，考虑到开发期限的问题，小组只针对基本的、战略性的任务进行重点安排。有时我们对于某些问题的讨论会暂时先搁置，这确保整体上符合计划进度。我们希望游戏作品是完美的，但一切的前提是它必须得以发售。





对于发行商或其他人提出的加入某某新特性的要求，你需要格外冷静处理，特别是在项目末期。不过，这样的麻烦虽然让开发人员为难，但比起"项目正龟速前进中……"要好多了——这是来自外界的问题。对于外国人员或客户提出的新建议，不要急于接受或否定。你应该仔细核算，达成这些新要求将额外花费多少时间、财力和物力。再假设当所有需要的资源都能按期到位后，整个产品项目在周期和成本上会发生哪些改变。最后把这样一份详细的报告提交给提出建议的人——通常是发行商、制作人或客户。你可以告诉他们，如果按照方案A行事，则需要追加一个全职程序员；方案B需要A的80%；方案C只要20%。尽可能给对方多提供一些选择的余地，大多数情况下，他们只选择"不"。

处理这些"意外"的任务总是带来很大压力，每一次它都会将你拖离原有的工作轨道。因此你更需要借助清楚详尽的日程计划来确定下一步该做什么和怎样去做。

[充分利用现有资源]

RE2的PS版本为我们的移植工作提供了丰富的素材。项目组需要以适当的方式将PS的特殊格式数据转换为可以在N64上调用的资料。由于这是一个移植作品，我们认为将所需要的内容全部转换过来是最经济的方法——这比逐一手工将需要的资料重新调整和转换要简便得多，可以节约大量时间。我们花了几天时间，编写了一个将所有2D数据转换为N64格式的程序。如果这项工作让美工来做，他需要花很多时间，才能慢慢将上千幅图片转换过来。只要可能，我们总是在N64上模拟PS的程序和硬件功能，最大限度利用已有的代码。



[服从任天堂的"游戏规则"]

如果一个项目运作十分顺利，那么最大的问题常发生在最后关头。当小组完成了RE2的N64移植后，我们开始等待任天堂的批准，大家已经准备交付产品并庆祝顺利完成项目了。但实际情况是，游戏却必须在上市前等待任天堂在日本和美国两方面的批准。这个确认过程的延期使RE2(N64版)错过了在美国万圣节前的最佳发布时段。

抱怨大出版发行商如何难于相处是非常普遍的事情，但你还有许多其他工作可以做，以减轻官僚主义带来的危害。你必须记住，有些负责批准你游戏的决策者十分令人头痛。每个开发游戏的人——特别是为任天堂工作过的——都会知道，即使是最小的失礼，也会延迟产品批准的速度。在你的游戏被送到天晓得多少个人手里进行评价时，你可以为自己的产品做什么呢？很简单：认识到这是一个很关键的处理进程，积极参与进去。

你的公司会将游戏交给发行商的某人，发行商会将游戏交给游戏平台的制作厂商以获得批准。那个人随后会将游戏交给他公司的另一个人——可能是海外的。这个过程的关键在于得到对方回馈你Yes或者No。你必须让自己进入到这一系列的环节中去，以便迅速回应其中任何一个步骤出现的问题：对方提出的修改要求。手上留一部移动电话，将你的联系方法尽可能通知这个批准过程中的每一个人。如果可以的话，多去了解他们。最后你会发现，绝大多数人实际上都希望能出版你的游戏——只要它足够优秀，而且他们对于因为某个细小问题不得不将你的游戏退回感到同样沮丧。

[测试不充分]

绝对不要轻视测试环节。更重要的是，特别不要使你的发行商忽视你对测试的要求。测试阶段对于任何开发游戏的人来说都是十分重要的，特别是一个有着紧迫时间要求的项目。确保将你需要的测试环境和所需资源在一开始就写到你与发行商的合约里去。

另一方面，程序员和美工并不是专业测试员。当他们被要求做测试员的工作时，由于需要一段时间的熟悉练习过程，反而会使收尾阶段的进度拖延下来。这些员工最主要的精力应该投入到确保他们后期的程序更改不会引起软件其他相关代码出错。当然，在测试阶段让程序员和美工24小时待命是个不错的主意，但不是让他们睡在地板上。

准确地表达出发行商需要开发者做什么和开发者需要发行

商做什么是确保双方期望值一致的至关重要的一点。在RE2的测试过程中，十分痛苦的问题是：我们希望发行商来做测试，对方则要求由我们自己完成这个工作。而双方这点上的分歧，在移植合同和开发计划中都没有提到，这是开发组和Angel Studios工作室的失误，我们应该提前对此有个明确的规定以保证测试过程顺利充分地展开

[illegible]

在移植RE2的过程中，我们没有预料到所有的数据资料都需要压缩。声音和视频文件从一开始就受到大家的重视：在项目进行过程中，它们被压缩到了最大限度。但遗憾的是，我们忽视了别的东西，例如人物动作的数据。最后我们努力把这些东西都塞入了正式发行版本里，但因此使部分动画片段略有"缩水"。这些最后补充进去的内容，使得RE2的N64版本动画部分让人觉得压缩过分了些。虽然不是所有动画都受到影响，但必须降低一些动画的质量这一事实仍然使我们失望。我们预想"这应该没问题"，但最后证明需要压缩的东西太多了。大家没有遵循"不要假设任何事情"的原则。

[进度掌控不力]

对于一个完整的游戏开发项目而言，把握好项目的整体进度对有些人来说是非常重要的，但并不是所有人都深刻理解这个问题。只有当你真正领会了游戏开发过程中所划分出来的不同阶段及其要点时，你才算是成为了游戏产业的一份子。这在游戏制作过程中是个很现实的问题，当你个人的工作进度相对于标准来说有些滞后时，不要期望大家都能理解你的难处。

在理想情况下，一个工作小组内的所有成员都在努力工作，一切为产品服务，不需要有特别的人来监管。但实际上，你需要有专门的人来时刻监督各项任务的完成情况，并给各个部门书面的指示，告诉他们下一步该尽快开始哪些工作。无论是个人或整个小组，"完成"这个词意味着项目已经"完整达到质量标准、没有任何地方需要调整、准备好发布"。当这一天来临时，你和你的小组可以说获得了成功。

[illegible]

项目开始初期，音乐部分大概是最没有得到足够重视的一个环节，这直接涉及对它的预算额度。但后来，我们很快意识到面临的麻烦：游戏中最少要包含200段音乐，它们都非常短，但每段MIDI有自己的固定格式。将这些琐碎的东西转换到卡带里，根本是场噩梦。显然，Angel Studios不清楚该如何来完成这个分支项目

我们内部原有的开发工具，平均需要10分钟才能处理一个音乐片断，甚至只是简单地听一下它转换后的效果。可想而知，当你试图去筛选处理超过1千个左右的片断时，这个开发系统完全无法满足整体项目的进度需要。幸运的是，我们与德国的开发部沟通后了解到，Factor 5的Chris Huelsbeck使用一套TV GAME播放工具可以解决这个难题

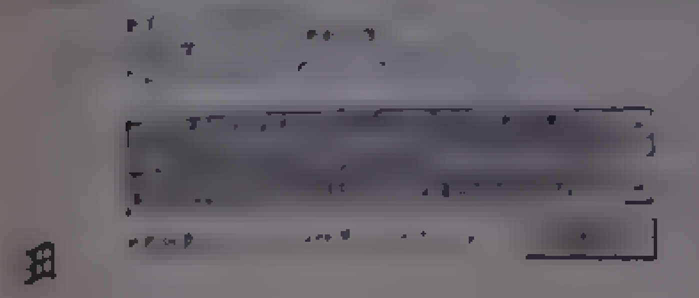
Factor 5正在开发任天堂的下一代音乐制作工具。他们有一套可以在PC系统模拟N64平台音频部分的软件。开发人员对于N64平台上任何音乐方面的改动，可以在这套软件上立刻播放出来，然后继续修改直到符合开发者对音乐片段大小和品质的要求为止。Factor 5为我们演示了转换方法并训练组员使用这些工具

然而新的问题又出现了。当我们的音乐片段转化工作进展过半时，大家发现音乐库里的很多MIDI文件听起来太过雷同了。Chris Huelsbeck决定亲自插手这部分工作。经过他的努力，在保持音乐品质的基础上，我们的对这些数据一再压缩。最终的结果超过了我们的预期值。在使用了新开发的N64音乐驱动后，我们终于能够以杜比环绕声在3D环境中设置音效——这使得N64版的RE2在游戏音效方面要远好于PS版本

[杂项]

现在我准备在文章的结尾花些篇幅来抱怨一下。设计游戏大结局的那个人，我认为应该被枪毙！我不是说他做错了什么，但游戏尾声部分的程序确实难度很高，晦涩难懂的编码使得移植工作在后期变得极为艰苦。我们的程序员必须逐个字节去理解RE2库中每一个数据位含义——当然我们最终做到了。在这个过程中，还衍生出了一些新的BUG，但我们都解决了。尽管RE2的源代码是用C写成的，但它看起来象汇编语言多于结构化语言。由于我们都使用英文环境进行工作，所以源代码里的日文注释几乎帮不了什么忙。

抛开这些令人不愉快的话题，N64平台上的RE2在发售后取得了巨大的成功，我们达到了在2000年1月底前卖出2百万份游戏的预期目标。我们确实做到了将一个优秀的游戏完美移植到N64上——甚至在某些方面开创了一些业界领先的东西。我们按时在预算内完成项目，通过了艰难的技术挑战。我必须感谢自己所在的这个高水平开发组每一个成员、墙上那份详细的计划日程表以及在移植过程中面对的大量艰苦工作，这些体验教会了我许多东西。■



IE5的多语言支持

文/廉育功　编辑/Chance

IE5是目前使用最广泛的网页浏览器，它具有很强的多语言支持功能，任意一种语言的版本都能浏览其他语言编码的网页。如此强大的实用功能，却时常被有些用户忽视，实在可惜。笔者就此问题做个较详细的说明，希望能对大家有所帮助。

▶ 使用IE5简体中文版的浏览器能否浏览繁体中文网页？

使用IE5简体中文版，无需外加其他汉字系统，就可浏览繁体中文网页，并且能够自动识别并正确显示简/繁体中文站点。有的用户使用IE5简体中文版不能浏览繁体中文网页，大多是在安装IE5时没有安装"繁体中文显示支持"的组件或安装后该组件已经损坏。解决这一问题的方法是，重新安装IE5或者在线下载所需组件。

安装方法：启动IE5安装程序，在重新安装IE5时，可以选择[典型安装]。这种方式安装较简便，不用选择组件，但会重复安装已在硬盘上的组件，并把一些不需要的组件也安装上；最好还是选择[最小安装或自定义浏览器]，这种方式可以只安装所需的组件。

在安装过程中，当出现[组件选项]窗口时，在列表框中选中[多语言支持]下的[繁体中文显示支持]复选框（使左面的方框中有"√"即被选中），最好同时选中"自动检测语言"复选框，点击[下一步]按钮即可安装被选中的组件。

在线下载，如果IE5的[Internet选项](在[工具]菜单下)中[高级]选项卡的[启用即需即装]复选框被选中，在上网过程中，当IE5发现缺少所需组件时，系统会自动提示是否下载，此时单击[下载]按钮即可下载并安装所需组件。

完成安装后，启动IE5的编码[自动选择]功能：[编码]菜单下选中[自动选择]选项即可。

如果[自动选择]功能已被选中后还出现乱码，则是因为IE5没能正确识别网页的语言编码，这时只能手工在[编码]菜单中选择该网页的语言编码如[繁体中文(Big5)]。需要说明的是：IE5有的版本用[语言]表示[编码]，出现在鼠标右键的菜单中。

▶ 怎样实现IE5简/繁体中文版Outlook Express之间的邮件互通？

对IE5简体中文版的Outlook Express用户而言，需用简体中文输入，然后发送电子邮件；对方使用IE5繁体中文版的Outlook Express接收后，在阅读时，Outlook Express会自动正确显示简体中文邮件。反之亦然。如果您不能正确显示对方电子邮件，请参阅上文的解决办法，安装相应的语言包即可。

▶ 如何使用IE5简体中文版的Outlook Express发送繁体中文编码的电子邮件？

如果对方使用的电子邮件软件只能阅读繁体中文邮件，我们也可以使用IE5简体中文版的Outlook Express发送繁体中文邮件。

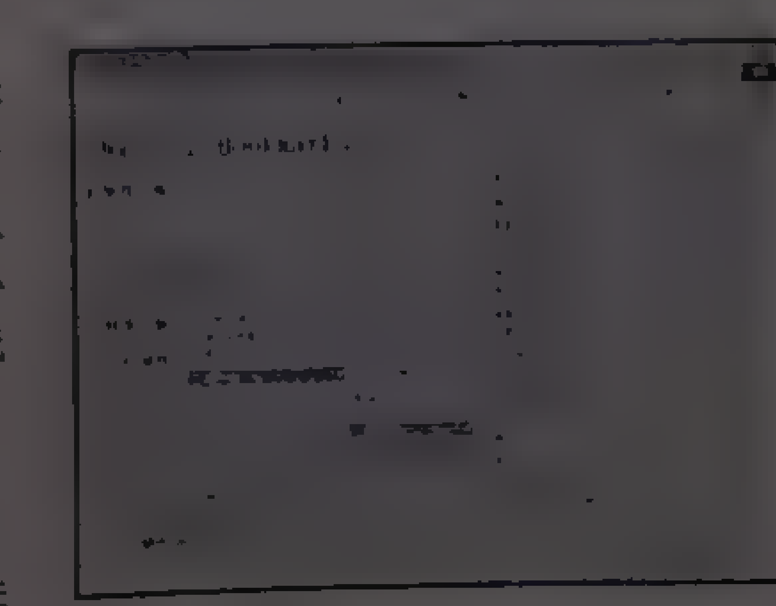
方法如下：在IE5的Outlook Express中，单击[新邮件]按钮，进入[新邮件]书写邮件窗口，选择[格式]菜单下[编码]中[繁体中文(Big5)]选项，这时输入的汉字都是Big5码，注意输入法要选用GBK输入法(如GBK全拼输入法、微软拼音输入法)，当某一汉字有简、繁两种字体时，必须输入繁体字(如果输入简体字，IE5无法将其转换成繁体字，而以"?"号显示)。

▶ 怎样使用IE5英文版浏览中文网页？

使用IE5英文版浏览中文网页的关键是要安装"中文显示支持"组件。安装方法如下：启动安装程序，选择[Install Minimal]或[Customize Your Browser]方式安装，在[Component Options]窗口中的列表框，选中[Multi－language Support]下的[Chinese (traditional) Text Display Support](繁体中文显示支持)和[Chinese (Simplified) Text Display Support](简体中文显示支持)组件，单击[Next]按钮，即可安装选中的组件。

▶ 如何使用IE5英文版的Outlook Express收发中文电子邮件？

如果IE5英文版已安装了[中文显示支持]和[自动检测语言]组件，IE5英文版的Outlook Express收到中文电子邮件后，在阅读时会自动正确显示中文邮件。使用IE5英文版的Outlook Express发送简体中文邮件，还需安装[Chinese(Simplified) Text Input Support](简体中文输入支持)组件。在Outlook Express中点击[New Mail]进入[New Message](书写新邮件)窗口，选择[Format]菜单下[Encording]选项[more]中的[Chinese Simplified (GB2312)]编码，然后点击屏幕右下角的[En]，选择[Chinese (Simplified) IME]输入法(即微软拼音输入法)，就可以输入简体中文了■



ISDN 术语速解

文/闻章　编辑/Chance

● **B 通道：**ISDN 的支持通道，提供 64Kbps 带宽传送声音或数据资料

● **D 通道：**ISDN 信号控制通道，在 ISDN 网络端与用户端之间传输旁带信号。此通道也可用于传输 X.25 资料，但交换机要能提供此项服务。

● **基本速率接口 (BRI)：**一个定义 ISDN 界面的标准，一般包括一个 D 通道及两个 B 通道，一般称为 2B + D。我们通常说的“一线通”128Kbps 的速率就是指的 2B 速率

● **基群速率接口 (PRI)：**一个定义 ISDN 界面的标准，一般包括一个 D 通道及 30 个 B 通道，一般称为 30B + D

● **V.42bis 压缩协议：**是使用高效率的数据压缩演算法，将数据压缩的效能比率提升到最高的 4:1

● **V.42 错误控制协议：**提供数据在传输过程中的准确性保障

● **Stac 压缩协议：**一种数据压缩协议，确保高速 PPP 连接

● **多链路 PPP(MLPPP)：**绑定两个 ISDN 64Kbps 的 B 信道提供一个 128Kbps 的连接通道

● **按需分配带宽 (BOD)：**即 Bandwidth – On – Demand，也就是可以根据网络需求自动增加或断开一个 B 信道。它能自动侦测网络带宽的利用情况，当用户在阅读下载的页面或进行少量数据交换时，自动断开第二个 B 通道；当用户要使用最大带宽，如下载一个较大文件，它又能自动将第二个 B 通道连上

● **呼叫碰撞：**当两个 B 通道都被使用时，有外来语音电话，它会自动释放一个 B 通道来收听来电。这是个很实用的功能，使你既能享受 128Kbps 的带宽，又能不影响你接听电话。

● **BACP 带宽分配控制协议：**PPP 的扩展应用，允许多链路 PPP 路由器在带宽需求大的时候动态协调增加带宽。同样，在带宽需求减小时关闭不使用的信道。

● **BOD 带宽请求：**当建立一个 ISDN 连接时，BOD 通过介开所有 B 信道，来实现类似多链路 PPP 连接的软件技术（因此叫“捆绑”）。

● **CAPI 通信应用程序接口：**CAPI 是一种标准的 API(应用程序接口)，允许应用程序控制 ISDN 的接口。CAPI 2.0 提供扩展功能，CAPI 1.1 则基于德国 ITR6 标准。

● **CHAP，PAP，CLI & RAS 安全：**询问握手验证协议，口令验证协议，拨入线路识别和远程访问服务安全 – – 协议集能够对 ISDN 连接提供更高的安全性。

● **串行口仿真：**通过这种功能可以实现应用程序与 ISDN 设备的对话，如同一台调制解调器——使用贺氏的 AT 命令集。

● **ISDN 调制解调器仿真：**提供 ISDN 设备到调制解调器连接和对话的能力。在 ISDN 上使用调制解调器能够接受的模拟信号

● **POTS – 传统电话服务：**现有的电话网络用来提供传真、语音和模拟式调制解调器的电信服务

● **PPP 点对点通信协议：**专为点对点连接设计的数据链路层协议。它能够支持 TCP/IP、IPX 和 AppleTalk，并且原则上能够扩展到支持任何需要在点对点连接服务的协议。对 ISDN 的 B 信道来说，PPP 同样是一种理想的连接协议，因为一旦呼叫已经建立，这就是一种有效的点对点连接

● **RAS 远程访问服务：**一种微软公司的实用工具，用来实现一个远程设备通过拨号线路连接中央服务器。RAS 支持通过拨号链路实现 IPX、TCP/IP 和 NetBEUI 连接。RAS 能够在 Windows for Workgroups 内得到，在 Windows NT 中提供更强大的版本。在 Windows 95 下同样方便地集成为远程网络访问 (RNA) 或拨号网络 (DUN)

● **RNA 远程网络访问：**Microsoft 在 Windows 95 下实现的一种 RAS。参见 RAS

● **RRAS 路由和远程访问服务：**Microsoft Windows NT 服务器提供的局域网到局域网和远程用户到局域网的应用。

● **线路保持 (Short – Hold) 模式：**如果一段预定时间内没有数据传输，ISDN 线路能够自动断开的特性。由于能够在极短的时间内重新建立 ISDN 线路连接，用户察觉不到任何延迟

● **虚拟 (Spoofing)：**一种减少基于 ISDN 连接的局域网传输流量的专业术语。能够减少连接时间从而减少开销，就好像虚拟的链路，通过线路保持模式连接，能够防止线路在不用时仍保持连接的耗损。■

个人网络安全入门

文/方成亮　编辑/Chance

对于大多数网民来说，掌握基本的网络知识并不难，但谈到网络安全问题，常会感到底气不足——很少有普通用户特意学习黑客知识，而在各种情况下遭到莫名其妙攻击的网友却不在少数。因此笔者写了这篇关于网络安全的文章，以使用户更舒心地使用网络。这片文章定位于个人用户，不适合高级网管和天才级黑客阅读。对于他们来说，本文所涉及内容都可谓雕虫小技。在此请各路高手不要见笑

[illegible]

现在攻击个人电脑的木马软件很多，功能比以前复杂，但使用起来却方便多了，危害也更大。有些玩家中了木马自己还不知道，要想使自己的电脑安全，就要扎好自己的“篱笆”，看好自己的门。电脑也有自己的门，我们叫它端口

[黑客攻击的基本方法]

网络上冲浪，和他人聊天，发电子邮件，彼此间必须要有共同的协议，这个协议就是 TCP/IP 协议，多数网络软件的通讯都基于 TCP/IP 协议。如果把互联网比作公路，电脑就是路边的房屋，房屋要有门你才可以进出。TCP/IP 协议规定，电脑可以有 256×256 扇门，即从 0 到 65535 号门。TCP/IP 协议把这些门叫作“端口”。当你发电子邮件的时候，E – Mail 软件把信送到邮件服务器的 25 号端口；当你收信的时候，E – Mail 软件从邮件服务器的 110 号端口进去取信。网页浏览是进入服务器的 80 端口。新安装好的个人电脑，打开的端口号是 139 端口——上网的时候，就是通过这个端口与外界联系的。黑客不是神仙，他也是人，一样要通过端口才能进入你的电脑

[臭名昭著的 OOB]

一些高级黑客利用 Windows 下微软网络协定 NetBIOS 的一个例外处理程序 OOB(Out of Band) 的漏洞“神不知鬼不觉”地进入你的端口。只要他以 OOB 方式，通过 TCP/IP 传递一个小小的包到某个 IP 地址的某个开放端口上（一般为 139），就会使没有防护或未打补丁的 Win98/NT 系统瞬间当机。NT 将会重新启动，而 Win98 则一般需要手动重启　尽管早先推出的 Win98 的补丁使机器能够使用 [ESC] 键来退出蓝屏并正常工作，但不重新启动就无法进行网络操作

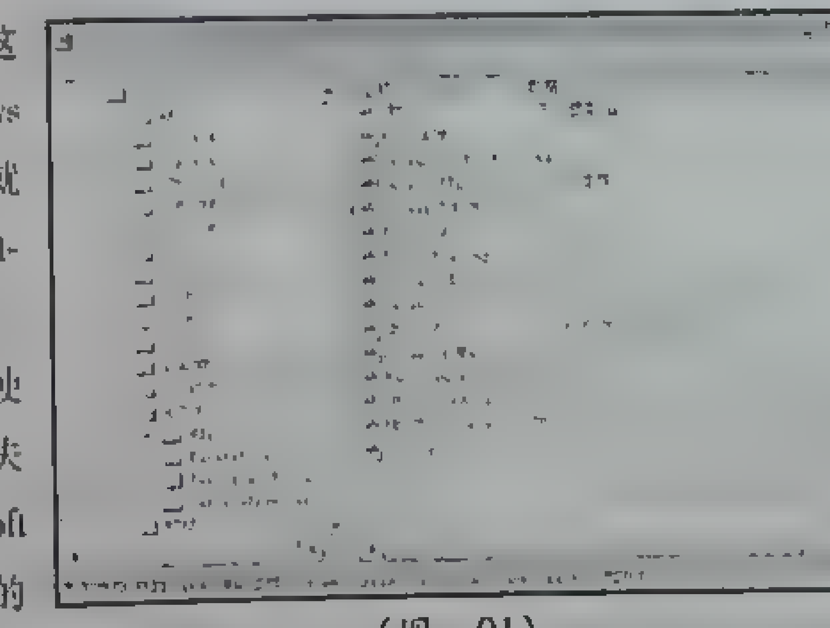
当然，我们不能把这类蓝屏问题全归罪于 OOB，因为 Windows 操作系统的脆弱性是众所周知的　一般，当 Win98 遭受 OOB 攻击时的典型蓝屏提示如下：

Fatal exception OE at 0028 :in VxD MSTCP(01) + 000041AE

This was called from 0028 :in VxD NDIS(01) + 0000D7C

那么，应该怎样防范 OOB 的攻击防范呢？

手动防范：编辑注册表 Regedit。在 [HKEY – LOCAL – MACHINE/System/CurrentControlSet/Services/VxD/MSTCP] 下加入一个“BSDUrge = 0”（图 – 01），并把 vnbt.386 更名为 vnbt.bak，这样 Windows 操作系统就关闭了 NetBIOS 服务　但这样也使得系统丧失了 Microsoft 网络的 Pier – To – Pier 打印与文件共享功能。



（图 – 01）

使用 Microsoft 补丁：到微软的官方网站，找到相关补丁，下载安装，最后重启就可以了。因为很简单也就不再多说了。

使用第三方补丁：NOCRASH 是一个第三方补丁，它的命名是因为有 OOB 攻击工具名为 CRASH。这个工具可以简单地修改注册表，以使 NetBIOS 失效。它对防范传统的基于 139 端口的攻击比较有效，但并不能完全阻止，而且会造成无法使用其他防范软件。因此如果你上网比较方便，还是建议使用微软的原厂补丁，或者使用下面介绍的 NUKENAB。

NUKENAB：这是目前功能比较完善的一件防弹衣。除了系统自身设定监听 5 个端口外，你还可以制定监听一个端口。它可以捕获攻击者 IP，另外系统还提供一些自定义参数，如端口的开放与关闭、受到攻击时所发出的声音报警等。特别值得一

提的是，当你发现有人用BO、NETBUS等黑客，只入侵了电脑，你可以用NUKENAB监听对应的开放端口并发现已感染的ANTINUKE；这是早期的一个外挂式程序，能防范针对139端口的攻击，并捕获攻击者的IP。这个程序重要的特点是会对攻击者进行反击。但它有两个严重的缺点：只能监听一个端口；会把"网上邻居"方式的访问误报为攻击。

需要补充的是，这类OOB攻击的主要对象是Win95/98 NT4，对于Windows2000和Win98SE尚无效（对新上市的WindowsME是否有效还有待验证）。所以我还是推荐广大办公用户使用Windows2000，毕竟安全性高于一切。

有一点令我比较困惑：一般来说，这种攻击方式只能以139端口为主，但是我见过某些高手在论坛留言，指出现在的技术主要以攻击137和113端口为主。对此不得而知，望见到此文的高手指教。

[微软的共享目录BUG]

如果你的电脑设置了共享目录，那么黑客可以通过139端口进入你的电脑。这是Windows系列操作系统的缺陷，尽管你的共享目录设置了多长的密码，几秒钟时间就可以进入你的电脑，所以最好不要设置共享目录，不允许别人浏览你电脑上的资料。当然，这点对于一些单机用户来说是无关紧要的。

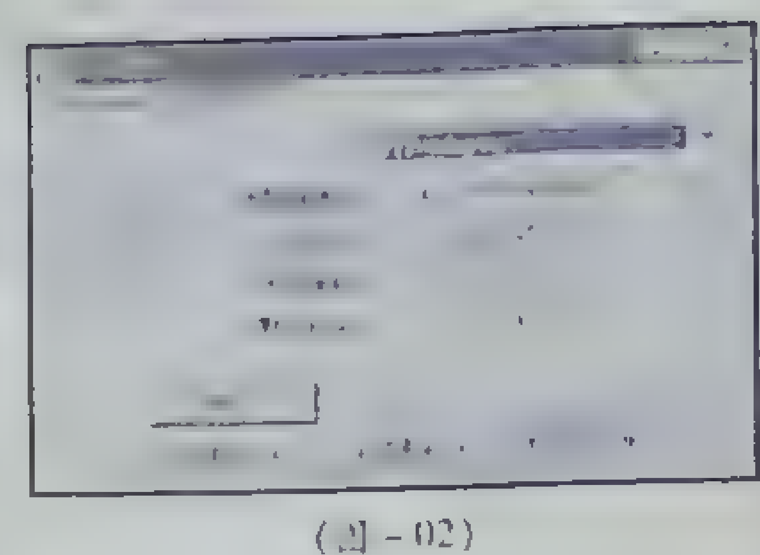
[可怕的特洛伊木马]

如果你关闭了所有的端口，黑客就不能入侵你的电脑。但即使这样，有时还是会发生遭黑客袭击的情况。那么对方是怎样进到你的电脑中来呢？答案是通过"特洛伊木马"。

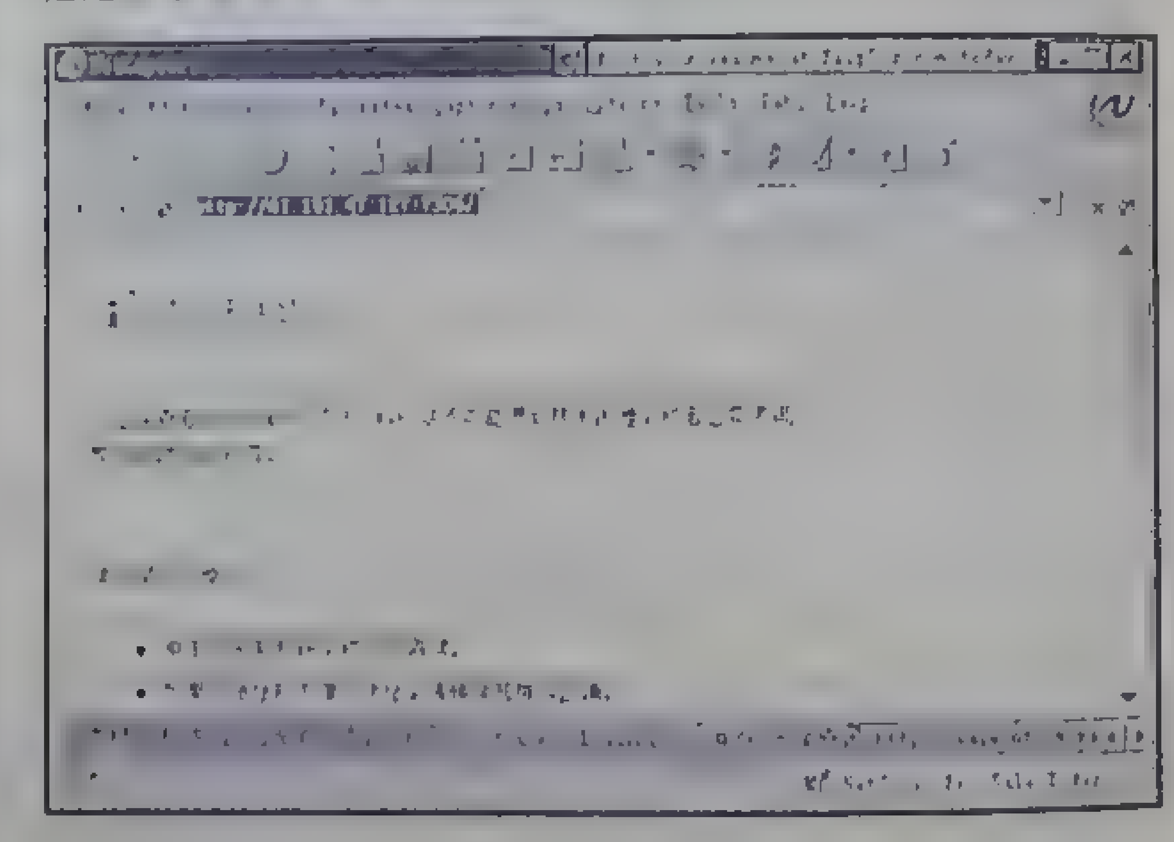
如果你不小心运行了特洛伊木马型程序，电脑的某个端口就会开放，黑客就通过这个端口进入电脑。举个例子，有一种典型的木马软件，叫做netspy.exe。如果你不小心运行了netspy.exe，那么它就会告诉Windows，以后每次开电脑的时候都要运行它。然后netspy.exe又在你的电脑上开了一扇"门"，"门"的编号是7306。如果黑客知道你的7306端口是开放的，就可以用软件偷偷进入电脑。特洛伊木马本身就是为了入侵个人电脑而做的，它的运行和黑客入侵，不会在电脑屏幕上显示出任何痕迹。Windows本身没有监视网络的软件，所以不借助其他程序，是无法知道特洛伊木马的存在和黑客入侵的。

[如何发现自己中的木马]

再以netspy.exe为例，现在知道netspy.exe打开了电脑7306端口，要想知道自己的电脑是不是中netspy.exe，只要敲敲7306这扇"门"就可以了。你先打开[..\WINDOWS\WINIPCFG.EXE]程序，找到自己的IP地址，比如61.151.47.127（图-02），然后打开浏览器，在浏览器地址栏中输入"http://61.151.47.127:7306/"，如果浏览器告诉你连接不上，说明你的7306端口没有开放，如果浏览器能连接上，并且在屏幕跳出一排英文字，说明netspy.exe的版本，那么你的电脑中了netspy.exe木马了（图-03）。这是最简单最直接的查询办法，但需要你事先知道各种木马所开放的端口。我查阅了一些资料，发现下列端口是木马开放的：7306、7307、7308、12345、12346、31337、6680、8111和9910。但就算你熟悉了所有已知木马端口，也还是不能完全防范这些恶意程序，我们需要进一步查找。



（图-02）



（图-03）

假设你知道netspy.exe开放的是7306端口后，用工具把它的端口修改，经过修改的木马开放7777端口，现在再用老办法是找不到netspy.exe的。因此我们可以用扫描自己电脑的办法看看到底有多少端口开放着，并且再分析这些开放的端口。

前面讲了，电脑端口是从0到65535为止，其中139端口是正常的，首先找个端口扫描器，我强烈推荐"代理猎手"（Proxy Hunter）。上网以后，找到自己的IP地址（用WINIPCFG.EXE），关闭正在运行的网络软件，因为开放的端口可能会被误认为是木马端口。然后让代理猎手对0到65535端口扫描，如果除了139端口以外还有其他端口开放，那么很可能是木马造成的。

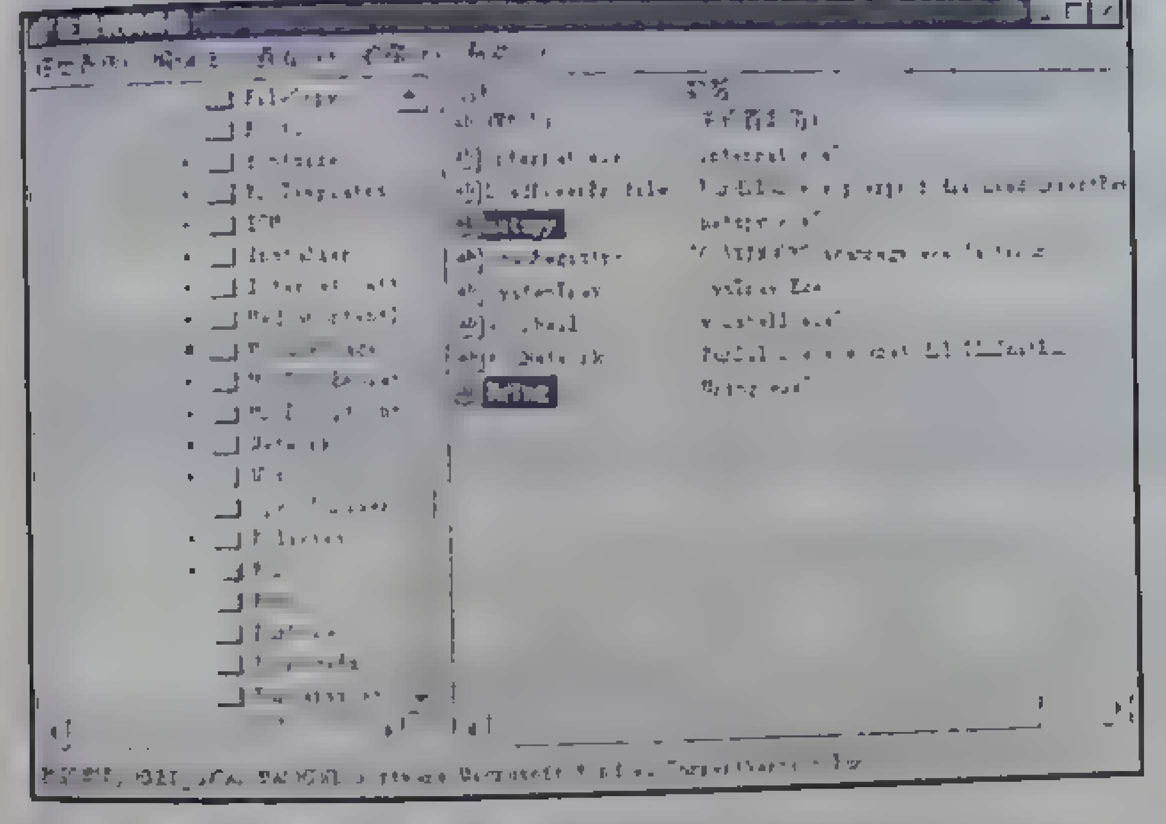
扫描这么多端口是不是很累，需要半个多小时。现在好了，有一个线程监视器TCPView.exe可以看电脑有什么端口是开放。这些软件在很多下载站都有

[从硬盘上删除木马]

要从硬盘上删除木马，最简单的办法是用杀毒软件。有些反病毒软件可以帮你删除netspy.exe和bo.exe木马，但不能删除netbus，让我们来自己实践吧。下面以netbus木马为例讲讲手动删除的经过

先简单介绍一下netbus木马：它的客户端有两种，开放的都是12345端口。一种以Mring.exe为代表（472576字节），一种以SysEdit.exe为代表（494592字节）

Mring.exe一旦被运行，它就告诉Windows每次启动系统就将它运行，Windows将它放在注册表中。你可以打开[..\WINDOWS\REGEDIT.EXE]进入[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]，找到Mring.exe然后删除这个健值。你再到Windows中找到Mring.exe删除。注意Mring.exe可能会被黑客改变名字，字节长度也被改变，但在注册表中的位置不会变（图-04）。



（图-04）

SysEdit.exe被运行以后，并不加到Windows注册表中，也不会自动挂到其他程序里，有人会认为这是傻瓜木马，其实这是最可恶、最阴险的木马。别的木马被加到注册表中，你就有痕迹可查，可以轻而易举地将其从注册表中删除。而SysEdit.exe要是挂在其他软件中，只要你不碰这个软件，SysEdit.exe也不发作，一旦运行了被安装SysEdit.exe的程序，SysEdit.exe也同时启动。我在自己的电脑中做了这样一个实验，将SysEdit.exe和C:\WINDOWS\SYSTEM\Abcwin.exe捆绑起来，Abcwin.exe是"智能ABC输入法"，当我开启电脑上网，只要没有打开智能ABC输入法去打字聊天，SysEdit.exe也就没运行，你就不能进入我的12345端口。如果我什么时候想打字了，一旦启动智能ABC，那么捆绑在Abcwin.exe上的SysEdit.exe也同时被运行，我的12345端口被打开，别人就可以黑到我的电脑。同样道理，SysEdit.exe可以被捆绑到网络传呼机、信箱工具等网络软件上，甚至可以捆绑到拨号工具上，电脑中的几百个程序，你知道会在什么地方发现它吗？所以我说这是最阴险的木马，让人防不胜防

有的时候知道自己中了netbus木马，特别是SysEdit.exe，能发现12345端口被开放，并且可以用netbus客户端软件进入自己的电脑，却不知道木马在什么地方。这时你可以检视内存，请打开[..\WINDOWS\DRWATSON.EXE]，然后对内存拍照，查看[高级视图]中的[任务]标签，[程序]栏中列出的就是正在运行的软件，要是发现可疑的程序，再看[路径]栏，找到这个程序，分析它，你就知道是不是木马了。SysEdit.exe虽然可以隐藏在其他程序后面，但是在DRWATSON.EXE中还是暴露了

[黑客的天敌——杀毒软件]

其实对于一些刚接触电脑的朋友，我一向推荐他们使用可靠的杀毒软件来抵御黑客，但关于杀毒软件的优劣是一个非常敏感的问题。我认为，一款合格的杀毒软件至少应该具备以下特点：

软件结构合理，采用反病毒引擎/反病毒库分离的结构，具有成熟的虚拟机和启发式扫描引擎机制。

合理嵌入Win95/98内核，兼容性好，占用系统资源低，有在线防御能力，能监控用户的多项操作。

对病毒处理安全可靠，不造成文件损坏、数据和分区丢失的安全隐患。

出品公司有覆盖面广泛的反病毒网络，或者与其他反病毒公司形成有效的标本共享机制，对新病毒反应时间短，可处理病毒总数至少在15000种以上

能查解各种常见压缩包，能一定程度上抵御恶意Active X和JAVA小程序。

完善的数据保护机制，可以备份重要信息到应急盘。

有完整的帮助机制和详细的病毒库资料，提示信息准确。

有完善的升级机制，支持自动在线升级、下载升级等方式……

国外这样产品的代表是AVP、NAV、McAfee、Panda和PC-cillin等，国内的瑞星世纪版、金辰与美国CA联合推出的KILL2000也非常不错。另外金山公司的金山毒霸要到11月下旬才能上市，应该也是一个不错的产品。

Win98用户对于病毒防御在观念方面要有一些转变：

第一是为杀毒而杀毒：再次重申一个观点，杀毒的目的是保证用户数据安全和正常使用，如果某杀毒软件解毒后的情况比杀毒前更坏、造成文件损坏、分区丢失、系统无法正常启动等情

况，这绝不是病毒造成的，而是杀毒软件的质量造成的 不能保证用户数据安全的杀毒软件是没有意义的。如果你的杀毒软件可以信赖，一般的来说，你无需重新格式化硬盘 一下，我特别反对低格硬盘，杀除病毒无需低格，低格是有害硬盘寿命的，这两点都已经是技术定论。如果你认为系统必需重新，用干净引导盘启动，用 fdisk/mbr，可以清除主引导扇区的病毒，然后重新 format 就可以保证没有病毒存在

第二个必须更新的观念是反病毒必须从 DOS 软盘启动，运行一个 for DOS 的程序，不在 DOS 下启动病毒杀不干净等等 个好的具备实时检测能力的软件加上用户的按时升级足够满足 Windows 用户的需要。一般来说用户根本没有必要从软盘启动杀毒，Windows 下杀毒软件可以让你高枕无忧，出色的 for Windows 反病毒产品都有一些自己的处理思路，不是非要用 DOS 下杀毒软件不可。重要的是，一个好的杀毒软件在线实时检查机制基本可以保证你不被病毒感染，Windows 环境下病毒能否杀干净的问题也就无从谈起。因此特别建议你，要充分利用手中反病毒产品的实时监测功能。一般来说你只需它在后台运行，剩下的只是定期升级程序就可以，没必要经常扫描驱动器。不要关闭你的反病毒产品实时监测功能，如果你觉得它占用系统资源比较严重，甚至死机频频，说明你选择的这种杀毒软件设计有缺陷，技术不成熟，你应当更换它。同时建议你在 CMOS 中将启动顺序设定为“C ONLY”，禁止机器从 A 盘启动，能有效防御软盘的引导型病毒。



在区域网上可能你听过所谓“广播模式”的资料发送方法，此种方法不指定收信站，只要和此网络连结的所有网络设备皆为收信对象。但这仅仅在区域网上能够实行。如果是因特网有数千万主机的情况，就不可能实施资料广播。至于 IP Multicast 是一种限定式广播 (Restricted Broadcast)，唯有指定的机器会收到，其他电脑收不到。

既然网络存在发信站与收信站，用以标示信息发送者与信息接收者，除非对方使用一些特殊封包方式或防火墙对外连线，那么只要有人和你的主机进行通讯（寄信或是 Telnet、FTP 都算），你就应该会知道对方位置。如果对方用防火墙和你通讯，你最少也能知道防火墙位置。也正因如此，就为我们追踪入侵者提供了条件。

[以域名找出入侵者位置]

IP 地址必须向 InterNIC 登记，而域名要向当地直属网络管理中心登记。在 Internet 上的网络管理中心共有 3 级

国际等级：只有 InterNIC 一个，全球各国的 NIC 以及洲际 NIC 均由其管辖 http://www.internic.net/(图－05)

洲际等级：InterNIC 并不直接管辖整个因特网，其下游的网[illegible]中国、日本和香港等亚太地区由亚太洲际网络管理中心 (Asian－PacificNIC，APNIC，位于日本)来管理 http://www.apnic.net/

(图－05)

国家等级：域名后不挂国码的不是由 InterNIC 管理就是由洲际 NIC 管理，但挂国码的由当地国家 NIC 管理，惯例是两位国码加上 NIC 就是该国 NIC 名称。例如中国国码为 CN，则中国网络管理中心为 CNNIC——http://www.cnnic.net/。当您得到某个域名或 IP 地址后，可以使用 whois 来查出资料，语法如下：whois －h <whois 服务器> <查询对象>。例如向 whois.internic.net 查询 hp.com，需输入：whois －h whois.internic.nethp.com whois.

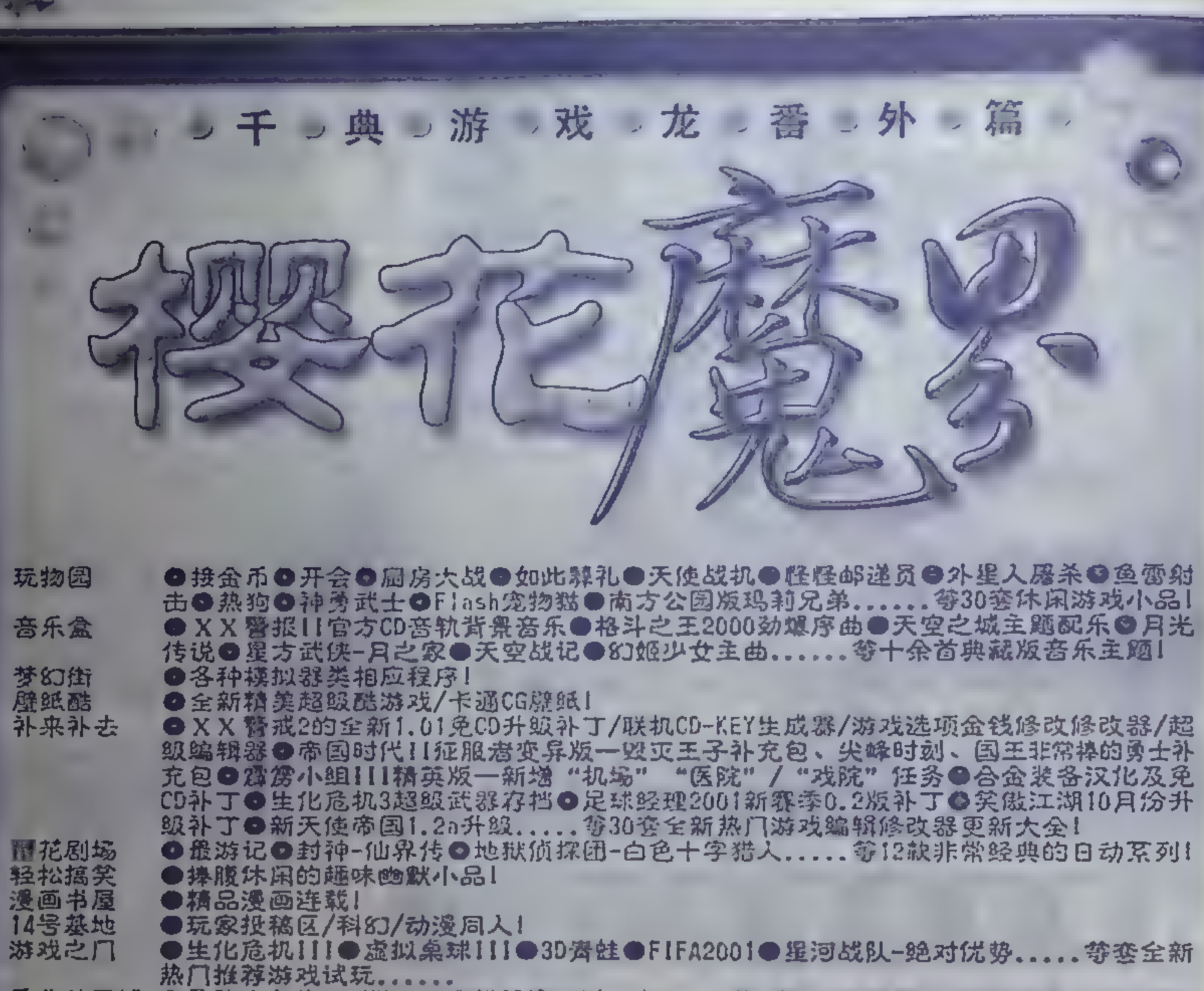
[只有 IP 地址的查法]

若您发现由某 IP 有人入侵，假设您不知道这是哪里的网络，而这个 IP 地址也没有域名，则须先将 IP 地址分等级，再向 InterNIC 查询

以 15.4.75.2 入侵为例（仅供举例，无其他特指含义），此 IP 地址是 15 开头，为一个 Class A 网络，向 InterNIC 查询 15.0，得知此 IP 地址为 Intel 公司所有

由 140.111.32.53 入侵的例子，此 IP 地址为 Class B，需查询两次。先向 InterNIC 查询 140.111.0：查出为台湾教育部所有。再向 whois.twnic.net 查询 140.111.32.0

由 203.66.35.1 入侵，这是一个 Class C 的 IP，因此必须查询至少两次，一般是三次：顺序为国际→洲际→国家或地区。先查 203.0：出来一大堆，怎么办？有的情况只好再追问 Class B。由于 InterNIC 将部份 Class C 交给洲际管理机构来负责配给，因此有些 Class C 的资料会在洲际管理机构，此时先向 InterNIC 查出所属洲际管理机构(用 Class B 问)。问到 203.66 为亚太地区洲际网络，于是向 whois.apnic.net 询问 203.66.35.0，终于查到 203.66.35.0，此 IP 地址为 ForwardnessTechnology Co. Ltd. 所有，电话地址也一并附在上面。■

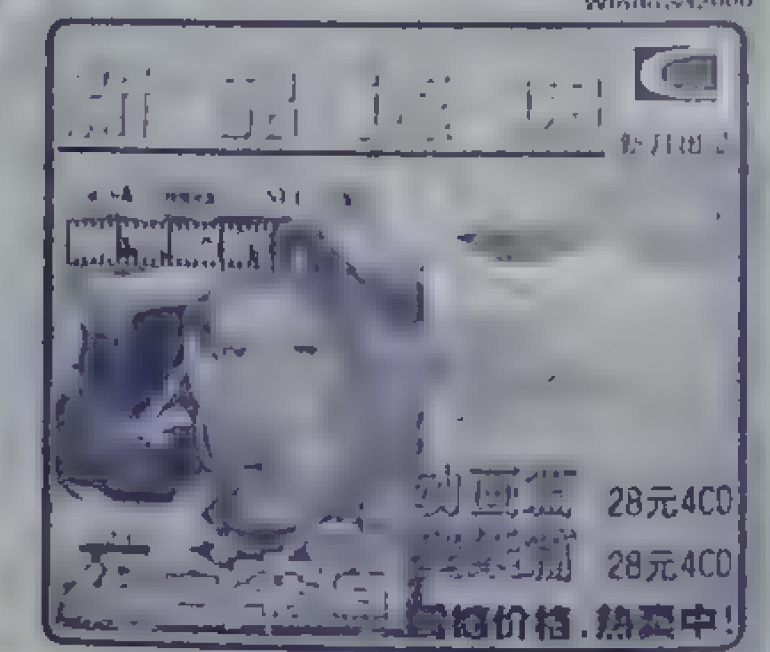


玩物园	●接金币●开会●厨房大战●如此葬礼●天使战机●怪怪邮递员●外星人屠杀●鱼雷射击●热狗●神勇武士●Flash宠物猫●南方公园版玛莉兄弟......等30套休闲游戏小品！
音乐盒	●XX警报II官方CD音轨背景音乐●格斗之王2000劲爆序曲●天空之城主题配乐●月光传说●星方武侠-月之家●天空战记●幻姬少女主曲......等十余首典藏版音乐主题！
梦幻街	●各种模拟器类相应程序！
壁纸酷	●全新精美超级酷游戏/卡通CG壁纸！
补来补去	●XX警戒2的全新1.01免CD升级补丁/联机CD-KEY生成器/游戏选项金钱修改修改器/超级编辑器●帝国时代II征服者变异版一毁灭王子补充包、尖峰时刻、国王非常棒的勇士补充包●霹雳小组III精英版一新增“机场”“医院”/“戏院”任务●合金装备汉化及免CD补丁●生化危机3超级武器存档●足球经理2001新赛季0.2版补丁●笑傲江湖10月份升级补丁●新天使帝国1.2a升级.....等30套全新热门游戏编辑修改器更新大全！
樱花剧场	●最游记●封神-仙界传●地狱侦探团-白色十字猎人.....等12款非常经典的日动系列！
轻松搞笑	●捧腹休闲的趣味幽默小品！
漫画书屋	●精品漫画连载！
14号基地	●玩家投稿区/科幻/动漫同人！
游戏之门	●生化危机III●虚拟桌球III●3D青蛙●FIFA2001●星河战队-绝对优势.....等套全新热门推荐游戏试玩......
千典动画城	●勇敢火车头●THX-Tex●超级魔幻过山车.....等5套800线超霸DVD精彩视感动画欣赏！
电玩陆海空	●方竹游戏进度存档器V1.2版●游戏化妆师1.1豪华版●装机指南V1.70专业版●硬件配置酷●火星人计算器1.0●NewName改名工具2.61终结版●Virtual Drive 2000 6.0虚拟光驱●鼠标路路通2.8●光驱护理2.1版●藏书架V4.2.1.391●桌面星象盘●XX警戒II精彩桌面主题包●全新游戏攻略秘技作弊码大全17000条......等25套游戏龙玩家装备！

各地主要分销商

继续诚征代理

CD-ROM



25元3CD

动画篇 28元4CD

壁纸篇 28元4CD

超低价格，热卖中！

千禧八部

◆教程宝典Flash 5.0制作：目前热门的一种动画制作工具，全新5.0版即时教程，学娱并用，不知不觉中您已天下无敌！
◆心情故事：了解自我、职场生涯、婚姻家庭、人际交往，“心情故事”让您拥有一份明明白白的好心情！
◆杀气：八爪鱼工作室的优秀GPR武侠游戏！
◆动画全接触(5)：精心挑选的TV动漫/PC/PS/PS2游戏中，精彩情节动画视感片头典藏MTV动画欣赏！
◆超频2000(7)：尽选热点驱动程序及多种超频利器、监视、测试、软跳线工具，全面的支持硬件速度软超频，是DIY朋友自升级的法宝，支持WIN95/WIN98/WIN2000/NT/ME等，最新一辑收录10月份热门超频程序，随时随地潜能再现！
◆壁纸千寻(7)：魔星风采/游戏飞花/影海酷探/大千世界/体育时代/年境进鼎/千年战虫/极品卡通，等专栏精彩设计的高分辨率特版壁纸，即时欣赏即选即设，百寻不见经典好呈！
◆软件震裂(6)：大量的全新热门免费、共享、自由软件，详细分类为“网络飞毯/系统特工/图形影像/多媒体区/奇软异宝/管理高手/一级戒备/黑客兵团/汉化广场/娱乐欣赏，等10大版块，精心挑选广泛实用！

贺岁-圣诞任务

贺岁-圣诞任务之火鸡　2000年12月1日-2001年1月20日截止（只限邮购）

火鸡A
● 樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 千典游戏龙番外篇-樱花魔界
● 金世纪2001白金会员卡（含2001版游戏龙光盘一套加赠）
● 40元免邮费！

火鸡B
● 樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 动漫交响轮(1)
● 金世纪2001白金会员卡（含2001版游戏龙光盘一套加赠）
● 50元免邮费！

火鸡C
● 樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 千禧八部(6)
● 金世纪2001白金会员卡（含2001版游戏龙光盘一套加赠）
● 60元免邮费！

火鸡D
● 樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 千典游戏龙番外篇-樱花魔界＋动漫交响轮(1)
● 金世纪2001白金会员卡（含2001版游戏龙光盘一套加赠）
● 70元免邮费！

火鸡E
● 樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 千典游戏龙番外篇-樱花魔界＋千禧八部(6)
● 金世纪2001白金会员卡（含2001版游戏龙光盘一套加赠）
● 80元免邮费！

火鸡F
● 樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 千禧八部(6)＋动漫交响轮(1)
● 金世纪2001白金会员卡（含2001版游戏龙光盘一套加赠）
● 90元免邮费！

火鸡G
● 樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 千典游戏龙番外篇-樱花魔界＋千禧八部(6)＋动漫交响轮(1)
● 金世纪2001白金会员卡（含2001版游戏龙光盘一套加赠）
● 100元免邮费！

贺岁-圣诞任务之组合：2000年12月1日-2001年1月20日截止（只限邮购）

组合A
● 金城体验(1)◇金城体验(2)◇千典游戏龙(1)◇千典游戏龙(2)[illegible]以上6套光盘中任选3套！
● 送-樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 2[illegible]元免邮费！

组合B
● 千禧八部(4)◇千禧八部(5)◇[illegible]◇樱花飞舞时(7)幽月狂剑，以上4套光盘中任选2套！
● 送-樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● [illegible]元免邮费！

贺岁-圣诞任务之礼包：2000年12月01日限量发售（只限邮购）售完为止

礼包A
● [illegible]
● 动漫卡通扑克
● 新月钥匙扣
● 便携式动漫光盘盒
● 樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 18元免邮费-限量20000套（此项对金世纪俱乐部2000年白金/紫金/黄金级会员和2001年绿金/蓝金/白金/紫金/黄金各级会员免费赠送。2000年和2001年白金会员凭会员编号只需10元，因数量有限，白金会员限定截止时间2000年12月10日，过时不候）！

礼包B
● 精美16k铜版全彩装132页码典藏动漫画册
● 超级[illegible]大元帅纸牌
● 动漫卡通扑克
● 新月钥匙扣
● 便携式动漫光盘盒
● 樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 金世纪2001白金会员卡（含2001版游戏龙光盘一套加赠）
● [illegible]元免邮费-限量2000套！

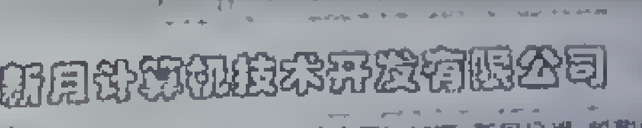
礼包C
● 精美16K铜版全彩装132页码典藏动漫画册
● 超级[illegible]大元帅纸牌
● 动漫卡通扑克
● 精致樱花钱包（女用）
● 精致游戏龙钱包（男）
● 新月钥匙扣
● 便携式动漫光盘盒
● 樱花吹雪（俱乐部专版贺岁动漫典藏纪念光盘）
● 金世纪2001白金会员卡（含2001版全部新月光盘加赠）
● 288元免邮费-限量300份！

光盘名称	张数	零售	邮购	会员	上市情况
樱花飞舞时(7)幽月狂剑(特别版)	4CD	36元	30元	25元	销售中★
千典游戏龙番外篇-樱花魔界	3CD	25元	25元	20元	热卖中★
千禧八部(5)	8CD	48元	40元	35元	销售中★
千禧八部(6 特别版)	8CD	48元	40元	35元	热卖中★
动漫交响轮(上)	4CD	28元	28元	23元	新上市★
新组合空间(动画篇)	4CD	25元	25元	20元	热卖中★
新组合空间(壁纸篇)	4CD	25元	25元	20元	热卖中★

千禧八部(6-特别版)内容如下：
●教程宝典Flash 5.0制作◆心情故事◆杀气◆动画全接触(5)◆软件震裂(6)◆超频2000(7)◆壁纸千寻(7)，4共7套光盘8CD总售价48元！

千禧八部(5)内容如下：
●星典音乐盒、壁纸千寻(6)、动画全接触(4)◇桌面总动员[illegible]软件震裂(5)　超频2000(6)、自由与家园，等共七套光盘8CD总售价48元！

新组合空间：
●壁纸篇（壁纸千寻1-4合版）、动画篇（动画全接触1-4合版）！



[illegible]

海之挽歌

吟游传

★ 随着《海之挽歌》的问世，英雄传说的“格格布三部曲”也终于落下了帷幕。如果按故事发展的时间来排列，反而应该是《朱红血》、《海之挽歌》在前，最后才是《白发魔女》。本文是承接着《白发魔女》（见本刊4月文刊词）而写的续，藉此纪念那些生活在英雄传说里的，以及追寻英雄的足迹的人们

文/形像 编辑/石子

距今约一千年以前，大地在一夜之间裂开，幸存下来的人们将那条伤痕般的巨大裂缝称为“格格布”，地形随之隆起而产生的山脉被唤做“大蛇的脊骨”。那是在格格布历的第一年里发生的事。

原本是一体的世界分成了三个：大蛇的脊骨南面的威特路那，北面位于格格布以东的是迪拉斯威，另一边的是艾尔·菲尔汀。

由于格格布，大蛇的脊骨以及忘却之海的阻隔，三个世界在不知彼此存在的情况下独自繁衍生息。大地曾经合而为一的时代之记忆，已经无人拥有，然而遗留下来的罪与希望之火种，却依旧传递。

——麦斯特瑞·哈克：《魔女之巡礼》

我的身体渐渐变得冰凉，雪落在肩头和发梢，也不再融化。从纷飞的纯净晶体深处，不断传来银铃般的轻声话语，若有若无地回旋着。

林格威斯特，日记写完了？

林格威斯特，你已经迟到了。

林格威斯特有害怕的时候吗？

林格威斯特很会说笑话。

林格威斯特，别忘记冬天里要生火。

林格威斯特……

“林格威斯特先生！”清脆的喊声将我从时光的倒流中唤回，我抬头往声音的来处望去，一个黑发少女的身影顿时跃入了我的视野

少女奔跑的速度极快，转眼之间，已到了我的面前。

“哈克先生说你一定在这儿，果然……”

或许是由于急速奔跑的缘故，她一下子喘不过气来，白净的脸上也迅速抹上了一层健康的血色。然而当她看到我手中的白色花束时，她的神情又变得有些冷漠了。

“你怎么一个人跑到这儿来了？”我将白花轻轻放在墓碑前，然后站了起来，凝结的雪块从我身上滑落下去

“我是专程来拜访你的……”少女好像觉察到什么似的，改口问道，“听你的口气好像不太欢迎我？”

“……”我总不能说，自己的不快是因为将她和耶鲁杜相比多少会觉得命运的天平有些倾斜

“啊！你一定是因为我打搅了你和白发魔女的独处，而感到不高兴了。”少女自作聪明地说。

“我没有什么不高兴啊。”我对她微微一笑，心里暗暗为自己那种自私的想法而惭愧，“很久没有见面了，你母亲还好吗？”

少女上前几步，拂去了墓碑上的雪。

“我和哈克先生一起去旅行了。”少女并没有回答我的问题，“越过大蛇的脊骨到了威特路那，然后从忘却之海绕道回来的。”

“哈克怎么没来呢？”我有些意外。

少女露出了滑稽的表情：“哈克先生说没有办法和林格威斯特先生一起站在白发魔女的墓前，因为那样的话，他会格外嫉妒亲眼见过白发魔女的你啊。”

“这个哈克，”我不禁苦笑道，“这也不是什么好嫉妒的事……”

“他一定会一个人偷偷到这里来的。”少女若无其事地说，“我却是很嫉妒躺在这里面的人呢，能让活着的人念念不忘。”

“那是因为耶鲁杜有着时刻替别人着想的心灵，才令人怀念。”时至今日，真正令我怀念的，或许是她那双清澈如泉的眼

“这么说来，要是我时刻想着别人，将来也会有人怀念喽？”少女眨了眨眼睛。

“心里想着这种事，会老得很快的。”

我抬头望了望，迈步往木屋的方向走去

“那样的话，也还不错。”少女跟了上来。

"林格威斯特先生，你为什么老是不肯给我讲讲自[illegible]的事呢？"

"……我们还是谈点儿别的吧。"我小心地将挡住去路的树枝拨开。

"谈什么呢？难道要我谈妈妈在病得神智不清时还呼唤着林格威斯特先生的事吗？"

一团积雪从树枝上掉下，发出沉闷的声音。

"……你要恨我也是理所当然的。"

"恨你？不，我从来没有这样想过，是妈妈自己不好。"少女咬了咬牙，"林格威斯特先生也认为大蛇的脊骨是不可跨越的吗？"

"我并不那么想。"我很感激故意岔开话题的少女，"所谓不可跨越，只是针对某一时期而言。我认为无论多高的山脉，终究也会被人所征服。"

"可以理解为是过于乐观的看法吗？"

"并不是单纯的乐观，格格布出现以前的古代人，曾找到过时间穿越空间的方法。在艾尔·菲尔汀的世界里，就有这种遗迹的存在。"

"那样伟大的古代人，为何会消失不见呢？"

"我也不清楚。或许拥有力量，本身就是一种罪吧。"虽然早已不再是见习吟游诗人，但还是会不由自主地说出并不乐观的语句。

"……越过大蛇的脊骨前，哈克先生曾说，在那边的世界里，也就是威特路那的历史洪流中，一定有着与白发魔女同样不可思议的人物。"

"有吗？"我随口问道。

"有的，不但如此，他还是一个与白发魔女命运相连的人。"

"……命运相连？会有那样的人存在？"我自言自语地说。

"要听我讲吗？我不太会讲故事，"少女显得有些紧张，"但要是不讲故事就会变得无话可说的。"

"那个人叫什么名字？"

"全名是雷欧涅·弗列特利加·利希塔。"少女的表情缓和下来，"他是个音乐家。"

"音乐家？"我有些感兴趣。

"雷欧涅诞生于一百多年前的一个人偶师家庭，他的父亲是极为优秀的人偶制作者，母亲是一个生来就具有魔法能力的魔女。"

"和耶鲁杜一样？"

"我不知道。"少女继续说，"也许是由于太出众的缘故，雷欧涅的双亲在他很小的时候，就成为了当时宫廷斗争的牺牲品，被杀手残忍地杀死了。而雷欧涅，是由一个被他母亲施了魔法从而具有独立行为的人偶养大的。"

我有些吃惊，一方面是因为故事本身，另一方面是因为少女那种过于客观的口气和叙述方式。

[illegible]

"但[illegible]"

少女[illegible]

"[illegible]，[illegible]音乐才能，还和他的母亲有[illegible]，[illegible]也是他母亲所有的。"

每次说到"母亲"时，少女[illegible]

"他的母亲是'青之民'吗？"我也不[illegible]

"你怎么知道？"因为吃惊不小，少女的声音恢复了正常。

"有多古代的魔法书[illegible]中都有关于'青之民'的片断记录，那些原本居住在水底的居民不但精通魔法，而且有着极高的音乐成就。从记录来看，似乎在历史的某一时期，'青之民'分化成为几支，其中的一支慢慢出现了生来就具有魔法能力的现象。"

换一种角度来看，"青之民"就像是我的老师一样。

"你所了解的不过只是皮毛而已。"少女好像忘记了我只是一个古代魔法的研习者而非历史学者，居然说出了哈克的台词，"'青之民'并不只是'具有极高的音乐成就'那么简单，他们的魔法都是通过音乐的共鸣来发动的。"

"使用旋律和节奏来诱发自然界的力量？"我故意问了少女无法回答的问题。

"或许就是这样，我不了解原理。"少女想了想又说，"就在格格布出现前几十年，'青之民'开始禁止使用共鸣魔法。他们发现，共鸣魔法在诱发出自然界基本力量的同时，也开始积累起负的能量，他们把这种负的能量称之为……害周波。"

少女的措辞有些过于专业，像是在背诵书本。也许正是因为这个缘故，所讲述的反而使人觉得是真实可信的。

"害周波？"我重复着这令人苦笑不得的名字，"过量积累的害周波就是造成格格布的原因吧？"

"你猜得不对。"少女拨了拨额前的几缕头发，"魔法和科技知识高度发达的'青之民'，曾将积累起来的害周波封入了异界。"

"封入了异界？那格格布……"

"是封入过程中必然的后果，不可避免的代价啊。要是没有'青之民'的话，恐怕整个世界早就被害周波毁灭了。"

"不管怎样，那也是他们自己滥用力量的结果。"

"林格威斯特先生，善良的人可不会这样脱口而出。"

"善良的人也会用清晰的眼去看。"我反驳说。

"清晰的眼吗？"少女的脸上浮现出淡淡的笑意，"有一部分活下来的'青之民'来到异界，监视害周波的动向。清晰的眼会怎样看待这些人呢？"

"可怜啊，简直就等于是自我放逐[illegible]"

少女转而显露出残忍的表情。

"雷贝斯也正是出于这样的同情心，才会[illegible]"

我的[illegible]

[illegible]、拥有欲望的人，红色眼睛的人

杀死耶鲁杜的人

"林格威斯特先生，你没事吧？"

"……'青之民'后来怎样了？"

少女沉默了片刻，又开始讲述。

"来到异界的'青之民'后裔，不知何时在新生儿中出现了生来就会使用魔法的人。这些天生的魔法者，掌握了往来于两个世界的能力，也就是从那个时候起，即格格布历一四九年，有了'魔女之巡礼'的传统。"

"这么说来，巡礼不是从耶鲁杜开始的？"

"早在八百年多年以前，异界的'青之民'后裔就开始了秘密[illegible]，[illegible]巡礼的意义和白发魔女是完全不同的。"

"莫非……"我在迟疑中肯定了自己的猜想，"雷欧涅的母亲就是在巡礼中迷失了自己，而与普通人类结合的'青之民'后裔！那么雷欧涅找到的残缺乐谱，难道就是……"

"残留下来的共鸣魔法的使用方法。"少女接口道。

"那样不是很危险吗？如果雷欧涅不知内情，乱用这种能力[illegible]"

"要是林格威斯特先生，可能会弄出问题来。"少女不失时机地讽刺了我一句，"雷欧涅可是流着'青之民'血液的音乐天才！从他发现乐谱，到他利用自身的音乐实力将乐谱补充完整，并将其命名为'水底的旋律'的整个过程中，他都没有试图演奏那些乐谱。据说是因为他觉得乐章中某些部分带有强烈的攻击性。"

"没有演奏也能将乐谱补充完整？"我不太相信会有这样的事。

"这是历史，不由得你不信。"少女忽然夸张地挥了挥手臂，"还有更令人吃惊的。雷欧涅成为威特路那首屈一指的音乐家后，许多人因为他而意识到音乐的威力。各种各样的人找到他，希望获得他的帮助，甚至有人想将他的音乐才能转化为军事力量。青年的雷欧涅干出了一件谁也料想不到的事。他故意得罪了一个军事强国的国王，结果被判处终身监禁，流放到了一个小岛上。"

故意这么做？我对名为雷欧涅的音乐家产生了少许敬意。

"[illegible]巧的是，那个流放雷欧涅的小岛，正是当年'青之民'将害周波封入异界的地方。"

"[illegible]"

[illegible]，我也[illegible]没有对故事的真实性产生怀疑。

"林格威斯特先生，这都是不可抗拒的命运安排呀！"少女[illegible]了哈克的另一句台词，但他们两人说这话的语气大不相同。[illegible]，让人觉得他是在说别人的事。

[illegible]，少女[illegible]，[illegible]所讲述的，是没有多少美感的生硬故事。

"雷欧涅很快[illegible]到了岛上的异常现象，他利用音乐的[illegible]，通过共鸣开启了两个世界的通道，将自己传送到异界。从此以后，直到死去，他再也没有离开过[illegible]异界的'青之民'后裔[illegible]热爱作为音乐家的他，除了一个……被称为'雷贝斯'的占星师。"少女侧目看了我一眼。

"不管在何时何地，邪恶的心都没有改变呢。"再次听到那个名字时，我要平静得多了。

"你所认识的雷贝斯那时还没出生。"少女提醒我。

我在心中默默一算，的确如此。

"是他的父亲吗？"

"是的，第十[illegible]代的雷贝斯。哈克先生曾说，雷贝斯这一家族并非恶劣的谱系，我也是这么认为的。对于异界的人而言，雷贝斯家族就像他们的守护者一样。"少女说，"封入异界的害周波在异界活性化，被其污染的空间都陷入了永久的黑暗中，这些地方被称为'常夜之地'。雷贝斯家族，就是为了消除'常夜之地'，拯救异界的人们，才会这样的不顾一切啊。"

讨论雷贝斯的善恶已经没有多大意义了，与之相关的人事



都已消失在历史的旋涡里，此刻我心中所想到的，[illegible]背面的话——“来自常夜之地的魔女，在[illegible]”[illegible]来是这个意思

“……当时作为异界占星师的雷贝斯，也[illegible]在我们这个世界引发‘浪潮’的雷贝斯的父亲。为了消灭害周波，从异界的小孩中挑选了一个灵力极高的女孩，这个女孩的名字叫依莎贝尔。”少女再次确认了一下我的表情，“雷贝斯秘密策划着将依莎贝尔和自己的儿子送回迪拉斯威，然后由他们将害周波从异界引回。”

“依莎贝尔王妃？……是因为这个缘故才与普得鲁夫国王相遇的吗？”现在想来，自己那时也曾被国王与王妃在海边的邂逅故事所深深打动，要是没有改变职业，说不定还会创作出充满激情的诗篇来

“雷贝斯虽然行事小心，但他的计划还是被人知道了，也不可能不被知道。那个人就是依莎贝尔的妹妹，具有预知能力的白发魔女，林格威斯特先生时常挂在嘴边的耶鲁杜。”

“耶鲁杜将这个秘密告诉了雷欧涅？”

“废话！”少女第三次说出哈克的常用台词，“雷欧涅为了躲避雷贝斯的追杀，在‘常夜之地’利用风的共鸣，建立起天然的屏障，和耶鲁杜一同躲在那里。那时是格格布九四一年，耶鲁杜刚满四岁。承担起养父责任的雷欧涅传授给耶鲁杜各种知识，他把这个女孩看作是人类与害周波的战争中唯一的希望。”

“你说九四一年时耶鲁杜是四岁，但我九七二年遇到她时她还是个不满二十岁的女孩……”

“林格威斯特先生还真细心啊。”少女又流露出讽刺的口吻，“异界的时间和我们的时间运行并不相同，他们是为了统一才使用格格布历。对那些来往于两个世界巡礼的魔女而言，通过历法换算出的年龄毫无意义。”

“毫无意义……”

我重复着毫无意义的词句，木屋已隐约可见了。

“杰立欧！你跑到哪儿去了？！老实说，是不是跑去找‘那个’漂亮女孩了！”我透过门缝看去，红发少女正用我的茶杯敲着蓝发少年的头，我真替那木制茶杯担心。

“克莉丝，我迷路了，找了好久才找到这儿来的。我都快急死了，你还这样说我。”

“迷路了？新婚夫妇难道应该是这个样子吗？你居然抛下结婚不久的妻子一个人去迷了路！”

“……”

“快回答我的问题！”

“你就饶了我吧。”

哈克正站在一旁笑嘻嘻地看着这场由自己侄女主导的闹剧。

[illegible]也不像是游[illegible]

[illegible]

[illegible]地看着我

“[illegible]”

“[illegible]自己一下大跑了。”我的眼前似乎还跃动着[illegible]

“林格威斯特，你用了什么特别的技巧吗？”哈克将手里的木制茶杯[illegible]，“为何我泡不出这样好喝的哈普茶？”

“这不过是你的心理作用罢了，只要是自己不动手而让别人泡的茶都会特别好喝。”我开玩笑地说

“那可不对，哈克叔叔泡的茶根本就没法喝。”克莉丝接口道

“林格威斯特，我是为了给你讲一个故事才来的。”哈克凑近我，好像为了故意气他的侄女而说的，“我够意思吧，专门跑来讲给你听，在此之前连自己最亲的侄女也没告诉。”

我真不知道他这是友情的明证还是怪癖的明证，姑且算是友情吧

“关于雷欧涅的故事？”

哈克愣住了

“……她果然还是对你说了。”

把一边喝茶一边亲密地吵着的小夫妻留在屋内，哈克将我拉到了庭院里。几株稀有的植物正开着花，花瓣在严寒的笼罩中发出冰冷的香味

“那个孩子很可怜呢，担心自己所讲述的无法令你满意，而让我写下来反复背诵。”

“怪不得，”我仰头看了看茫茫的天色，“她讲得又枯燥又专业。”

“因为母亲的事而和自己过不去……”哈克说，“心里却是想成为你的恋人。”

“……”

“尽管旅行时吃了不少苦，还是一直跟着我，想要了解白发魔女到底是怎样的人。林格威斯特，你的罪不轻啊！”

“哈克，我……”我还没有迟钝到对什么都无知无觉的程度。

“什么也不用对我说，对我说是没用的，发生这样的事，也是白发魔女所不希望的吧。”长久的旅行，让哈克有些改变了，“当然，要是站在耶鲁杜而非白发魔女的立场，或许即使预见到了也并不想去改变。”

“……”

“若[illegible]是无所作为的人，应该已经成为那个孩子的父亲了吧。”

“哈克！”

“人的一生，是具有各种可能性的。人并非只是为了做成某件事才来到这世上。我总在想，之所以活着，或许是为了要去验证这种种可能性所产生的结果。”哈克拍了拍我肩上的雪，“这是雷欧涅在与白发魔女分别前说的话。”

“你知道那个孩子现在在什么地方吧？”哈克接着问

少女一动不动地站在墓前，她的背影看上去单薄而又无助，就像那个时候背对着我走向雷贝斯的耶鲁杜。

林格威斯特，你的罪不轻啊！哈克的话在我耳畔回响着。

“耶鲁杜她……曾经对我说，要扭转人心的向背是很难的事，所以我……”

我到底在说些什么啊？

听到我的声音，少女的背影微微一动，却没有回头。

“……我和你母亲，在她结婚前就彼此认识了。这样说或许不太恰当，我们差不多是一起长大的。”

“母亲是因为林格威斯特先生对白发魔女念念不忘才嫁给了父亲，这样的母亲是没有办法获得幸福的，也没有办法给予父亲幸福。”少女说出了令我心痛的话。

“虽然并不认为是值得羞耻的事，但每次见到林格威斯特先生，还是会觉得无法正视。我无法原谅的，是懦弱的自己。”少女的话语逐渐变得清晰无比，真实得像是能够触摸的过去，“慢慢地，开始认为白发魔女也是无法原谅的，心里想着要是没有她就好了。到现在，甚至连那位音乐家先生也反感起来。”

“怀着这种想法的人，也是没有办法获得幸福的啊！”我脱口而出，心中想到了雷欧涅的那番话。

“那又怎样！她是有预知能力的吧，既然知道会发生这样的事，为何还非要来见你不可呢！”

“……对不起。”

“我并不是为了听你说对不起才到这里来的！”，少女猛然转过身来，“你非得要装出一副随时都会自尽的样子吗！”

生气地说完这话的少女，拔出短剑攻击了我。

她的祖父是魔法师，父亲是剑术师。而我是由见习吟游诗人转职来的古代魔法研习者。我差点以为会死在这里。

被“镜之术”反弹回去的短剑划伤了她的手臂，血渗了出来。

那是继承自她祖父的奇特短剑，具有多重共鸣魔法的力量，一旦划出伤口，血很难止住。虽然知道不会有危险，我还是禁不住有些慌乱。

“你这是干什么！”我态度强硬地替她医治着，“要是你出了事，我该怎么向你母亲交代！”

看到少女手臂上流出嫣红的血液，让我体验到了从未体验过的心情。

“要是我死了，”少女指着墓碑说出了可怕的话，“就将我埋在她的旁边。”

“……”

“你可要当心魔女的诅咒。”耶鲁杜曾微笑着这样对我说。虽然只是玩笑，现在想来，倒真像是诅咒一样，但却是温馨的诅咒啊。

“你心里在笑我吗？”少女将手臂放在我手中，“要是你笑话我，我就一定会死。”

她像小孩子一般说着不切实际的话。

“不会让你死的，”我用另一手轻轻碰触她冰冷的黑发，“古代魔法的研习者，知道许多的古老魔法呢。”

说完，我立即施展了一个最古老的魔法……

少女略带凉意的唇微微颤动着，她艳丽的脸颊灼热如火。

时间开始流动了，这是对往世的补偿。

泪水从少女紧闭的双眼中涌出。

“……会很高兴的。”少女喃喃地说。

对我而言，要是这世上真的存在传说，就是从这一刻开始的。

巡礼的魔女，亲切的音乐家，这些能够温暖人心的存在。

即使一切都被遗忘了，曾经洋溢过的幸福感也不会消失。

这，并不是为了要验证可能性的结果……■



业余爱好比较谈

文/火宅之人　编辑/AWEI

在人们眼里游戏到底是什么东西？说法不一而足，[illegible]术、精神毒品、小孩玩意、荒废学业的[illegible]等等。[illegible]想学着周星驰在《喜剧之王》里反复念叨"其实我是一个演员"的口吻说：其实游戏是一种业余爱好。

其实游戏是一种业余爱好（说错了没有？！）

业余爱好这个词经常在征婚广告、[illegible]、[illegible]和各种ICQ上的自我介绍中出现，是为了说明一个人除了挣钱养家糊口外还喜欢做些什么消磨时光，是为了物以类聚人以群分寻求标准，也是各种合法的非法的民间组织会聚的借口。人总是要有一点业余爱好的，因为人不是机器，终归会有闲暇；还因为人不是猪，不能用吃睡的交替来打发日子。电子游戏是否是一种健康向上或者仅仅是可取的业余爱好呢？不妨把流行于我们中间的形形色色的业余爱好与电子游戏作一番简单比较。

棋牌

· 形式——不计其数，主要有围棋、中国/国际象棋、军棋、跳棋、五子棋、黑白棋、强手棋与麻将牌、桥牌、升级、争上游、拱猪、锄大地等等。

· 普及原因——棋牌可能是最容易被人接受的业余爱好，因为形式多样，再笨的人也会玩上一两种；又因为携带方便，在各种场合都适用。棋牌在很大程度上已经成为一种交际手段，这也是一种业余爱好被广为接受的标志。通常人们认为，棋牌多少是可以益智的，某些高难度的还可能陶冶情操。一些棋牌项目的业余高手在各种比赛中获得了物质与精神的双丰收。

· 弊病——棋牌是民间常用的赌博工具，沉迷其中直接影响工作学习。一些极端例子中导致家庭矛盾、人际纠纷，甚至造成恶性刑事案件。

· 比较——电子游戏中包括了多数规则明确的棋牌游戏。一些人认为棋牌游戏不算游戏，应该叫"益智软件"，但至今仍处于低水平的人工智能通常只能满足初学者的要求。近年来棋牌游戏与网络良好结合后，基本摆脱了原有的局限，极大减少了赌博的可能，充分展现了其应有的魅力。

棋牌中围棋、象棋和桥牌被列为正规竞技体育项目（据说还有与电脑游戏渊源极深的万智牌），或许是因为它们比较难。明明是坐着玩的智力游戏却搞成了"体育"，这就像非说电子游戏是"[illegible]"[illegible]，[illegible]与电子游戏的境遇最相似，[illegible]（不是"打"麻将，是打牌）[illegible]引人注目，终于闹到法庭上了。

音乐

· 形式——[illegible]音乐的有人去音乐厅，有人去演唱会，有人去酒吧，[illegible]；有人专听激光唱片，有人喜欢下载MP3，媒体的选择也有不同。欣赏之余的爱好便是最大众化的富于参与性的卡拉OK。

· 普及原因——喜爱音乐或许是人的天性，而世人公认这是健康的业余爱好。

· 弊病——耗费时间精力与金钱，一些歌迷过度痴迷影响身心健康；少量流行音乐中含有低级趣味的内容；一些歌厅藏污纳垢是众所周知的事实。

· 比较——音乐是电子游戏的必不可少的组成元素，一些优秀的游戏主题歌和插曲在非玩家人群中同样流行，如Eyes On Me。日本Konami公司独辟蹊径的音乐系列游戏在世界范围内引起了强烈的反响，堪称是电子娱乐时代的新卡拉OK。

音乐似乎是修身养性的东西，不过玩摇滚迷幻的朋克们动不动就会到毒品中找灵感，歌迷的狂热也可能导致严重后果。流行音乐史上随处可见暴力、自杀等事件，看来的确存在着许多不安定因素。空前普及的卡拉OK是日本人发明的，堪称流行音乐的角色扮演，而电子游戏在日本最为繁盛，其间多少有一些必然联系吧。

音乐市场与游戏软件市场同样面临盗版困扰，以至歌手们要聚到一起专门以反盗版为主题搞演唱会。网上盛行的MP3在版权问题上也不明不白，时不时哪个网站就会被起诉。

文学

· 形式——看过几本名著和畅销书的人都可以把文学列为自己的业余爱好，很保险。另一群人是爱好写作的，以前有个词称其为"文学青年"，没有"游戏玩家"上口。

· 普及原因——文学来源于民间，专业作家与业余爱好者的距离看上去也不太大，所以爱好创作的人总是层出不穷。至于阅读，这是自古以来被人尊崇的好习惯，想不成为业余爱好也难。

· 弊病——耗费时间精力与金钱；部分文学作品中含有不良内容或[illegible]、[illegible]等

· 比较——[illegible]与文学有密切的关系，一些游戏改编自文学作品，一[illegible]完全不亚于小说。许多玩家玩后先间写，借助[illegible]了自己的文学梦，这倒是一种很有趣的现象。少数游戏中因为含有不良内容被认为不宜的内容，但不知道有多少人能用解读《红楼梦》、《查太莱夫人的情人》的眼光去分析一些主题不俗的18禁游戏。

在文学图书市场同样存在严重的盗版问题，著名的例子是王朔的那本《看上去很美》（读上去很治），为了防盗版，又是书名保密，又是配光盘把封面弄得像卷宗口袋，结果盗版还是满街都是……

旅游

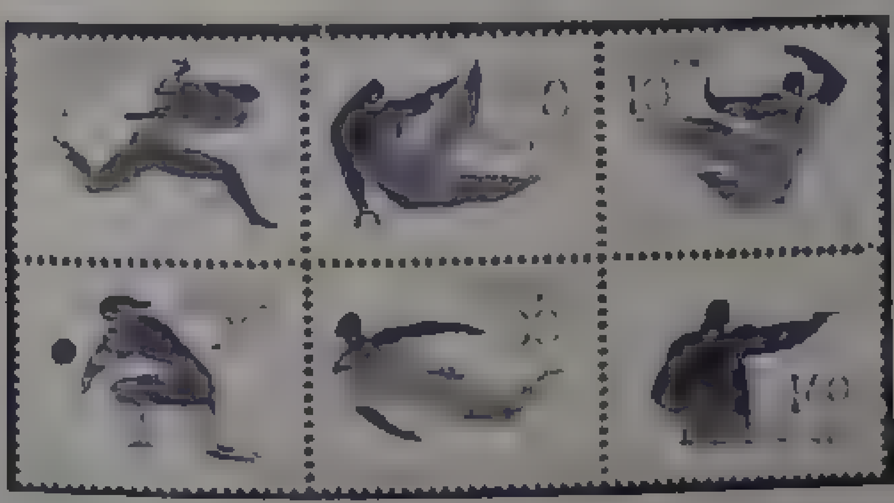
· 形式——出门到天南海北，以急行军方式走遍每个有名号的景点，并拍照留念。

· 普及原因——人们对"行万里路"的认识与"读万卷书"对等，普遍认为旅游可以增长见识、愉悦身心。近年来随着节假日的增多，旅游热在全国范围内兴起。

· 弊病——耗费精力体力与金钱；旅行中存在安全问题，事故不断；部分旅行社有欺诈行为，投诉比例很高。

· 比较——电子游戏是虚拟，旅游是亲历。游戏题材广泛丰富，涉及各国各地各时期的风土民情，但与随便一次周末近郊的散步相比，都是苍白的。在旅途小憩中拿着手掌机什么的玩一会儿游戏是很好的放松，玩游戏时间久了去公园或街头绿地走走更是很好的调节，因而可以说旅游与游戏是两种能够互相结合补充的业余爱好。

收藏



· 形式——集邮、集火花、集古玩、集字画、集石头、集钱币、集书报、集票证、集签名、集自行车、集方便面口袋……五十年内不腐烂变质的东西都有人收藏。

· 普及原因——因为喜爱而收藏是一种原因，另一种原因是囤积居奇，以求牟利。

· 弊病——耗费时间精力与金钱；在收藏交易过程中有走私倒卖文物、诈骗等犯罪行为。

· 比较——很多游戏玩家集光盘、集主机、集海报、集游戏书刊、集游戏玩偶等；游戏过程中对武器装备的收集、对多重结局的反复验证等也类似一种收藏癖好。相应地，一些游戏中有各类"图鉴"的设定，使游戏时间得以延长，玩家也能从中收获一种满足。

收藏市场中也经常会遭遇盗版（赝品），但赝品一般有两种：一种自然是无良商贩惟利是图的产物，另一种则是个中高手向大师和收藏家挑战、显示自身才艺的作品，很像有些以破解为乐的黑客所为。

电影



· 形式——进电影院或者通过电视、网络、VCD、DVD等观看。

· 普及原因——电影诞生虽然不过百年时间，但它鲜活地记录和表现现实生活，满足了人们的视听以及各种类型的Daydream，自然会大行其道。

· 弊病——耗费时间精力与金钱；一些影片含有不良内容；部分小影厅、录象厅播放低俗影片，环境污浊，并出现过火灾等恶性事件。在国外，一些暴力、色情电影被认为是造成青少年犯罪的重要根源。

· 比较——电子游戏与电影有一种亲缘关系，除了互动性上的差异，其它方面颇为相似。许多电影被顺理成章地改编成了游戏，而游戏也逐渐向电影进军。早先是《街霸》被拍成电影，后来有《真人快打》、《樱花大战》、《口袋妖怪》等等，最近是《最终幻想》和《古墓丽影》在吊玩家的胃口。

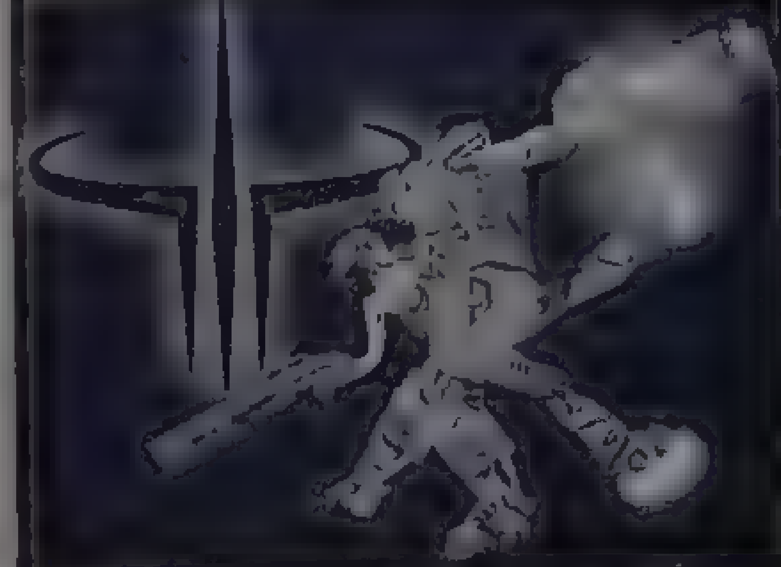
国产电影与国产游戏有着相似的处境，市场低迷，经费短缺，国外大片不断冲击……所不同的是国内总算有些电影人才，间或可以给观众一点惊喜，而游戏呢？至于盗版，VCD机的空前普及足以说明电影盗版之疯狂。前些日子的《一声叹息》还没公映呢大家都聊起观后感了，好悬没把冯导气死。

舞蹈

· 形式——常见的有国标舞、民族舞、现代舞等等，有人出没于舞厅、夜总会，有人习惯参加各级党团工会组织或是婚恋机构举办的舞会，有人则只在公园和街头等露天场地跳舞。

· 普及原因——舞蹈是重要的交际手段。年轻人蹦迪、跳锐舞，是一种时尚；老年人跳国标、扭秧歌、跳迪斯科，填充退休后的生活空白，还可以锻炼身体。

· 弊病——沉迷舞蹈影响工作学习，甚至导致家庭纠纷；街头秧歌存在噪音扰民嫌疑；部分舞厅乌烟瘴气，存在色情交易、吸毒贩毒等丑恶现象。



· 比较——电子游戏以静为主，强调手眼配合；舞蹈则是以动为主，强调全身配合。日本ENIX公司制作的舞蹈游戏仍局限于手部动作，而Konami公司的舞蹈游戏则创造性地把手柄变成了跳舞毯，使热舞游戏风靡一时。

舞蹈中其实也存在有不良内容，且不说[illegible]，用道学家的眼光看色情舞蹈、网络流行色情游戏，游戏[illegible]样的法眼一瞥了。

足球

·形式——有去球场看球的，有不去球场看球的，[illegible]三岔五踢一场球

·普及原因——中国足球水平如此低下，球员场上[illegible]，电视解说如此拙劣，假球黑哨如此猖獗，甚至[illegible]的[illegible]头……好象每一位球迷都这样抱怨过，但仍然执迷不悟地关注每场比赛，足球的魅力可以想见。事实上，无论在现场与否，只要融入比赛的气氛，球迷就会指点江山（喊出请你传球和射门的时机），激扬文字（什么"牛×""雄起"之类），赛上当年津数[illegible]，这直接结果则是痛快了，胸中块垒消解了，种种不满发泄了，对国家安定团结家庭和睦幸福没准有些好处。

·弊病——耗费时间精力，过度沉迷影响健康，导致家庭矛盾。现场观球经常有不文明举动出现，极端例子是足球流氓引发的恶性事件

·比较——很多身为球迷的玩家能通过足球游戏安抚一下心中对中国足球永远的痛，对精神健康无疑有利；并且有可能减少因现有足球造成的各种矛盾。游戏模拟现实但又超越现实的特点在这一类题材中表现得十分突出

同样是不成器，可是中国足球的日子比中国游戏强似百倍。尽管联赛乏味之极，但球员照样开出百万元的转会费；尽管几万名冲动的球迷对社会治安不无隐患，但自然有成百上千的警察出动来耐心地维护秩序，这就是市场的威力。

宠物

·形式——传统的宠物是在家中喂养的猫狗鸟鱼，新人类的宠物则包括老鼠、青蛙、刺猬、乌龟、蛇等等，新新人类更加了得，蜘蛛、蜈蚣、蝎子、蟑螂等等皆可成为宠物，大有兼收并蓄之势。

·普及原因——人们饲养传统意义上的宠物，目的是寻求情感上的慰藉、依托和交流。新潮人群以毒虫为宠（五毒教？），大抵是标新立异，反其道而行之。少数人的宠物被自认为是身份的象征，并有看家防身之效。

·弊病——耗费时间精力与金钱，有可能因卫生问题影响健康。在崇尚绿色生态与动物保护的人群眼中，饲养宠物是不"兽道"的，甚至是危及地球环境自掘坟墓的可耻行为。

·比较——电子游戏中有许多驯养宠物的例子，并且比新新人类的虫子更离奇。最著名的是日本任天堂的《口袋妖怪》系列，比卡丘的受欢迎程度几乎可与当年的米老鼠比肩。单一饲养宠物的小游戏也比比皆是，还一度流行过宠物蛋这样的微型游戏机。游戏中养育宠物也是要搭进去时间和一点感情的，除此之外就很绿色很环保了。

气功

·形式——练功方式丰富多彩，不计其数，共同点大概是都要凝神闭眼以示庄重和专注。

·普及原因——这样一种没有任何明确的科学依据的东西能够大[illegible]，[illegible]有[illegible]

·弊病——[illegible]；[illegible]是借气功[illegible]事[illegible]，[illegible]、反科学的[illegible]

·比较——[illegible]（如果不考虑波动拳什么的），唯一共同点是过程中的高度集中与过程后的身心放松，但[illegible]，[illegible]了，[illegible]了，都会出大毛病

购物

·形式——[illegible]，大商场小地摊都光顾，购物是一种出门的理由，但[illegible]东西。

·普及原因——生活水平提高了，商品极大丰富了，潮流更替变快了，购物环境优雅了，所以人们愿意逛街了。一些大型商场借鉴国外经验，融购物餐饮娱乐于一体，使购物成为时下流行的一种消闲手段。各种媒体也纷纷辟出购物指南专栏，把报纸杂志装点得花团锦簇。也许不会有多少人承认购物是自己的业余爱好，但这的确是很多人闲暇时喜欢做的事。

·弊病——耗费时间精力与金钱，盲目与过度的购物行为或购物欲望会造成家庭矛盾，极端例子是在超市行窃等违法事件。

·比较——在许多游戏中，花钱是一件乐事，寻找商店也是一件乐事。因为花钱意味着武器装备又增强了，建筑设施又改善了，甚至可以买到再世为人的机会，更何况游戏中金钱得来容易，所以游戏中的购物是非常愉快的体验。

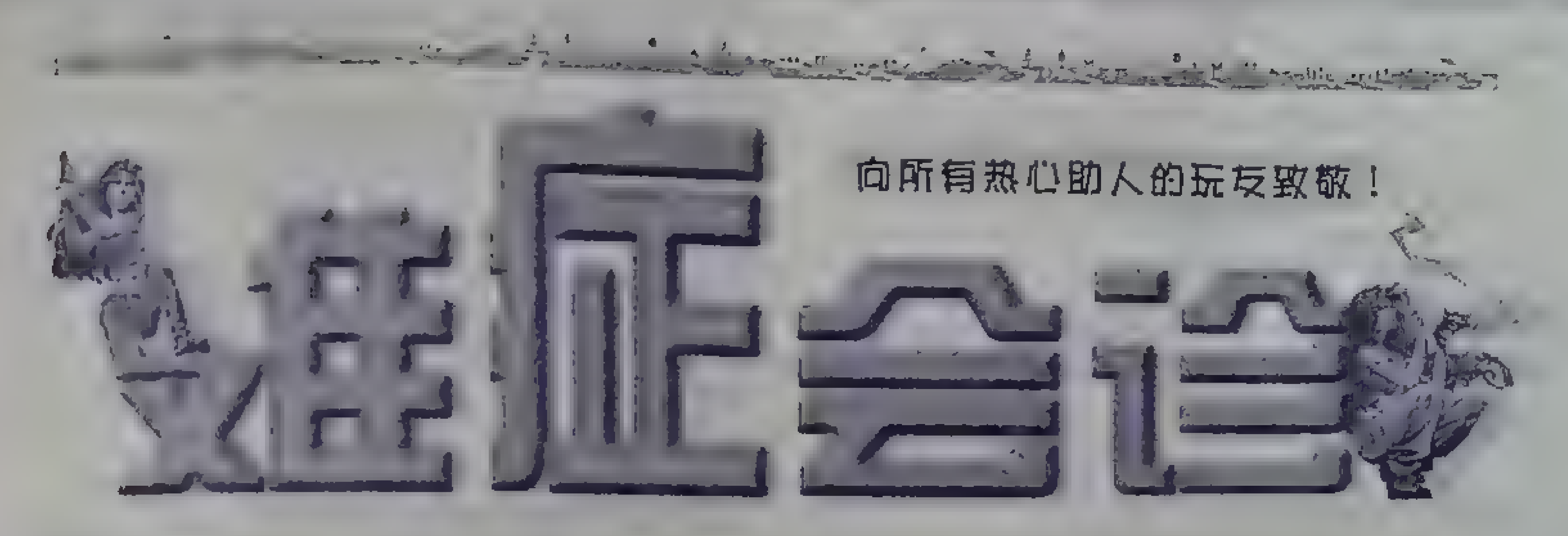
游戏作为一种商品，却往往不是逛街购物的追求对象（商场中的街机可能是个例外）。游戏软件的种类偏少，价格偏高，购物环境偏差，产品质量和服务水平也不让人满意。热衷游戏的玩家都不爱逛，更不用说吸引潜在顾客了。

结语

这篇东西本来是一份提纲，想将电子游戏与那些千万级（爱好者人数）的业余爱好细细作一番比较；但终于觉得并没有深入探讨的意义，就草草收笔，权作抛砖引玉。毕竟游戏与我们平素的各种业余爱好或者说休闲方式并没有什么不同，都耗费时间——这正是我们的目的之一；都很容易着迷——这正是选择它们的原因；都有可能产生负面影响——这要看各人造化了；都有不适合青少年的成分——所以一定的引导和约束还是必需的。比较之下，游戏还更时尚，更生动，更单纯，甚至更省钱呢……

《法华经·譬喻品》中写道：有一大富翁，家宅广大，而唯有一门。忽然火起，诸子在宅中游戏，全然不觉。富翁心急，对诸子说：门外有羊车、鹿车和牛车，可以游戏，你们快出来吧！于是，诸子争先恐后奔出火宅，上车而去。经中用火宅比喻充满众苦的"三界"，众苦指的是生老病死爱恨离别之类人世无法摆脱的烦恼和痛苦，而那个富翁则为拔济众生的如来。说到底，从来就没有什么救世主，而游戏倒或许能拉我们一把——在某些辗转难眠的夜晚。■





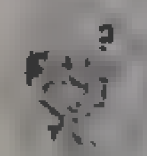
《难症会诊》攻略

*主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家……
病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师：请务必写明您的详细通讯地址。
*EXP：如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志；超过 300 字的解答另计稿费。
*LEVEL UP：
年底评选 5 位"会诊专家"，赠阅来年全年杂志。
*传送门：北京 813 信箱《难症会诊》(100037)
或 reader@fcgm.com.cn
*AWEI 提示：①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。

2000 年会诊专家光荣榜

北京 曹立冬
上海 蒋平海
上海 徐亦嘏
安徽 叶 茂
浙江 徐向荣

感谢所有曾经来信解答玩友问题的读者们，特别是那些答案未被杂志刊用但一如既往支持难症会诊栏目的朋友！祝大家在新的一年里学好玩好，能有更多更好的心得一同分享。



取药处

1.《三角洲特种部队》

【问】我是在一家拨号上网的网吧玩的，但这个游戏在网上玩，服务器只确认单独的 IP 地址（不知是不是这么说），所以，我只能每次用主机，而且玩的时候非要断开与分机的 INTERNET 共享才行。请问哪位懂行的战友知道用哪种软件可使我玩三角洲时，分机也不用断开 ITERNET 共享。希望得到软件名称和下载地址。

【答】我也遇上过同样的问题，这和 Internet 共享软件有关系，使用 SyGate4.0 作代理服务器就可以不断开 Internet 共享，而且分机也可以玩三角洲了（3.0 以上的版本都行）。SyGate4.0 的下载网址是 http://www.gzmader.com/sygate40.exe，我们的战队主页是 http://ndt2000.363.net。

（-=NDT=-whuan，-=NDT=-Geek <ndt2000@363.net>）

2.《铁血联盟 II》

【问】我在 H16 找到一名科学家，他有一个机器人，但缺零件，叫我找一个 Video Camera，请教在哪里能找到？在磁盘上有关那几名被悬赏的恐怖分子的资料显示，他们的人头值 20000 元/个。可是交给酒吧里的哪个家伙只给 10000 元/个，有没有其他的办法可以 20000 元/个出手？晶体显示器、Fumeblepak 在哪里能找到？

【答】在 H16 找到的那位科学家是不满女王的暴力统治而叛变的，他发明的机器人需要两个部件。其一是 VIDEO CAMERA，可在 L11、L12 中买得或在一家叫 XXX Stuff 的商店与店主 Hans 对话后从后面的武器贩子 Tony 处购得，切记要买新的，这直接影响到机器人的枪法。其二是一把步枪，最好是 FN-NAL 这一类用 7.62 的子弹的，可发挥最大威力而不用经常填弹。

国际赏金猎手 Carman 在一开始便提出如果能抓到他们（当然，没必要是活的），赏金平分，所以你自然只会得到一半的赏金（切记勿贪）。另外如果想轻松赚 20000 的话，在 San Mona 把 Kingpin 杀了，在他的身上就有 20000 的现金。

晶体显示器、FUMEBLEPAK 在 Balime 的 L12 地区的一家商店里有卖，切记该商店的营业时间是 9:00 开始，9:00 以前店里没人（笔者曾在 8:59 分把该店的门炸开，里面却什么也没有，只好 LOAD GAME）。

此外在该游戏中你可以得到一辆冰淇淋车，在 Grumm 附近的公路上会遇到一个人 HUMOR，与其对话后邀其加盟，每天支付 250 元的费用后你就又拥有一辆可装 6 人的车了。

（上海 金钰盛）

3.《英雄传说 V 海之槛歌》

【问】打到雷特德岛，见到那个发明共鸣石的老音乐家。剧情突然转到了马可贝因身上，他叫了几个助手穿进了那个临海城堡的地下。打到头后，一个王子展开魔法想打破"暗之太阳"的枷锁，但被力量反噬自己消失了。原路返回见到了弗特，来到一个没人住的旧房子。要进门，却写这"没什么事"。与弗特对话，他说："我们在这儿守着，你们先出去吧！"出去后，本人不晓得该做什么，HELP！

【答】这位玩友说的太不清楚哦，从留克特岛到异界再到古拉巴德城地下要横跨三章呢！看样子好象问题是在最终章的，马克

贝因一行人深入城下，找到控制压力的装置，[illegible]了结附封印然后消失了，这时有一个浸在水中的的铁门可以进去了。进入铁门，来到海底洞窟，前进到水之回廊，会遇到从异界回来的弗特一行人，这时会有部分人留下断后，重整队伍后，正前方有一铁门挡关，阅读铁门右边的石碑（后面的门边都有这样的石碑，仔细阅读哦），触发剧情后就可以进入了

（上海　拖利斯）

4.《家园：灾难》

【问】请问第4关怎么过？我的战机一接近被异形控制的工程舱就会被它们的传染波束控制。用模仿机（Mimic）伪装进行攻击也似乎效果不大。更可恨的是，那些异形不但拐走包括采矿船在内的我的所有部队，甚至还直逼我仅存的指挥船，难道它们还想……"SOS！我是基恩的指挥船船长。我们遭到了异形的疯狂攻击，指挥船严重受损，请求立即支援！……"

【答】谁叫你用战斗机直接攻击了，此关的任务是用第三关从太空机雷密布的空域救出的一艘科研飞船去探查变异的工程舱。由于科研飞船不受你控制，所以这个任务基本是自动的，但是你必须派十架战斗机为她护航，不然她是不会去探查的。等到了那儿，还是会被感染变异的，没办法剧情需要。接着变异的十架战斗机和一些不知从那儿冒出的敌方小型舰队会攻击你的舰队，轻松搞定后，你会发现有一支以重型巡洋舰为核心的敌方舰队。放心他们是不会跟你过不去的，他们的目的和你一样是探查变异的工程舱。结果也和你一样，整个舰队被照单全收了并有向你扑来的趋势。这时你根本无法抵挡重型巡洋舰，正当你手足无措的时候你会发现你已经可以超太空跳跃了，为了以后更艰巨的战斗，闪了，进入下一关。简单吧！

（浙江宁波　1978cmm）

5.《恶灵》

【问】根据9月号攻略提示，进入厨房取葡萄酒瓶放进酒窖的柜子里后，应该转身按旁边的凹处，却怎么按都按不了？我已取到了4瓶葡萄酒，不知道够不够？但我已经再也找不出葡萄酒了。求解！

【答】要开门应满足两个条件：(1)在外屋把灯关了，发现里屋酒柜旁的墙上有光从裂缝中射出。(2)按照一定顺序和位置排列那4瓶酒，注意里屋墙上的画和每瓶酒的出产日期。放置顺序为红紫黄蓝，生产日期的后两位数字就是它在柜中的摆放位置（如1923年的酒放在柜子上[Ⅱ，Ⅲ]的位置）。之后按右下角的黑色空瓶，转身按旁边的凹处即可。（四川成都　Caron）

6.《新绝代双骄Ⅱ》

【问】花无缺一线已到要进入玄武宫进行决战，但据说完美结局需要到九秀山庄找到精工玉琴，再到无名岛找无名老怪。我在九秀山庄只找到两个人，对话无有用信息，找遍三间房屋也没有，请问琴藏在哪里？

【答】花无缺一线的完美结局有与铁心兰、荷露和怜星三种，前两种需要进入无名岛学龟息功。要先来到四海码头找海四爹，对话后再到藏海村市集找汉人行商买清静石，地图上就会出现无名岛。之后就可去无名岛见无名三怪，得知需用精工玉琴换龟息功，这时再去九秀山庄就可以找到了。与怜星的完美结局则与龟息功无关，不需要找琴。如果前面涉及完美结局的选项你已经选错，那么……（daysleeper）

7.《古墓丽影Ⅳ》

【问】劳拉骑上摩托来到了"死亡之城"，干掉左边角落里的敌人，捡到一把火力强劲的左轮手枪，沿着街道一直冲到一个有西据机枪扫住的地方，[illegible]甲板上的尸体，[illegible]再从打开的铁门[illegible]，打开另一个机关，[illegible]托冲到对面栏杆围着的地方，[illegible]可我无论如何也找不到这个栏杆围着的地方，望各位高手解答！

【答】在第一关出去时，劳拉站在摩托车边，骑上摩托车，沿着路右拐（拐角上方有一挺机枪，可以毁坏它，也可快速逃跑），然后右拐，直走，[illegible]对面的墙上可以看见[illegible]一排小栅栏，墙角处有一小跳台。此处有两种方法上去：一，直接加速，到了小跳台跟前猛的拐上去，即可飞越，此法较难；二，绕过跳台有一个高土坡，骑摩托车绕到坡后，调头冲过高土坡，飞跃过去，掉入有栅栏的平台（掉在平台上时，栅栏就碎了），进入一个黑色的通道

我现在已经通关，如有问题尽管问我！

（石雷 <shileixh@163.net> oicq#33221104）

8.《猎杀潜航》

【问】用光盘玩时有声音，当做成虚拟光盘玩时，只在片头和访问船长时有声音，游戏中却无声，不知是何原因？应如何设置或修改哪些内容才能在游戏中有声？

【答】此游戏无需做成虚拟光盘，可以把光盘中的文件拷贝到硬盘中，修改配置文件即可。方法如下：

游戏安装后，把光盘中sh目录下的三个文件夹拷到硬盘中，在游戏的目录中找到并打开shpath.ini文件，把speech，cines，bud三个选项的值分别改为拷到硬盘中的三个文件夹的绝对路径，保存设置即可无需光盘运行游戏。（北京　黄燕宏）

用早期的虚拟光盘软件是不能将CD音轨一并虚拟在文件中的。而访问船长时的声音和片头动画时的声音都不是CD音轨，因此可以听见。游戏时则是播放CD音轨，所以就听不见了。解决的方法是使用最新的Virtual driver2000 6.0零售版就可以了，因为它可以虚拟CD音轨。（浙江杭州　余均如）

9.《半条命》

【问】我已玩过4遍，每次都在第12关即"拉姆达之心"战死。飞跃背包我已得到，但不知怎么用，又如何飞到那个科学家身边去保护他？请高手指教，谢谢！

【答】飞跃背包只能使你跳得远，而不能使你跳得高，所以你不能跳到科学家身旁保护他。在科学家所在的高架右侧有个平台，你可以在那附近，一边躲避怪物的攻击一边用怪物之手还击（注意别打到科学家），这样既可以吸引怪物攻击你而保护了科学家，又能保护自己，最后科学家会用E文对你喊"快走"，此后便可跳入机器中间那个传送点中进入另外那个世界。

（黑龙江　小虫）

10.《命令与征服2：烈火风暴》

【问】GDI第3关，受到变异人和市民的两面攻击，既不能伤人又不能眼看自己的士兵被杀。攻略上说找到4个暴乱分子，可我只找到1个。请问4个暴乱分子在地图上的详细位置，不胜感激！

【答】4个暴动头目都在地图边沿地带，开始你的部队出现在右下角，立刻派几名平乱兵（Riot Infantry）到右上角去，最上面一片绿色泰伯利姆矿边就有1个暴乱头目。向右从两排民房中穿过，路中间站着1个。同时，派余下部队向左上角的供应站进发，到达后沿公路向下，在第1个路口右转，路旁民房边站着第3个暴乱头目。继续向下，在地图左下角公路中间站着最后1个暴动头目，把他们统统"安抚"掉吧！这关一定要行动迅速，最好让士兵沿你设定的路线前进，这样可以避免流血事件发生，同时避开矿，变异人的不断来袭可用Moble EMP阻截。

（陕西咸阳　王钢）

11.《仙剑奇侠传》

【问】小弟出于收藏目的，购进《仙剑》DOS版正版1套，然而安装时出现"Runtime error……"的提示，无法安装。用拷贝法安装后，游戏中有音乐而无音效。望哪位高手不吝赐教，在下感激不尽（别叫我去玩95版，我的95版也是正版）。配置是PⅡ450/64M/V3000ZX4M/Yamaha714PCI/WIN98SE。

【答】从提示字面上看好象是安装次数超过了限制，这是正版软盘版游戏常见的问题，你的情况应该不是这个问题。请注意以下几点：查看拷贝过来的游戏目录下有没有关于声卡设置的.cfg文件，如有则将其属性改为存档，再重新设置一下声卡；保持游戏所在的硬盘分区为FAT16格式；可能的话找张DOS6.x的引导盘；最好把系统时间改到19xx年去；最后一招，行使你正版用户的合法权利。（上海　Birdseed）

DOS版的《仙剑奇侠传》，无论正版或D版，都必须在16M以下内存方能正常安装。若采用拷贝法来安装，必须内存为32M或以下才有音效。（仙剑太郎－http://cnokweb.yeah.net）

12.《新绝代双骄》

【问】居娇娇要传小鱼儿易容术，要小鱼儿找四样东西：沁心兰，橡树汁，脸模子，化颜粉。可我这四样东西都拿到了却不见居娇娇的人。走遍了所有的地方，问过了所有的人，也不知道要如何才能继续下去。是否要修炼到一定程度才可以（我已到28级）？还是有其他的东西没找到？特来请教各位前辈。

【答】你的等级已足够了（28级？天呐！我那时可只有十来级！），不过你却忘了做一件事：在找到所有的东西后没有去药庐洗药澡，记住在墙边有只大缸，将药材全扔进去洗三遍就行了，之后才能将游戏进行到底！（上海　谷子工作室·徐亦枫）

13.《勇者斗恶龙之怪兽仙境（中文版）》(GB)

【问】每个派系的超级怪兽应该如何配对？如神龙、金粘土、金怪人等。在每个旅行者之门的最底层都有BOSS级怪兽，如何收服？游戏好象有个"旅行书签"是可以在地下迷宫存档的，不知如何得到？

【答】金斯拉姆＝金属王斯拉姆＋金属王斯拉姆

金属王斯拉姆＝不纯金属斯拉姆＋不纯金属斯拉姆

神龙＝天龙＋山田大蛇

天龙＝任意龙系怪物＋短种鸡

山田大蛇＝安德烈亚＋卡布林（就是那大大苹果，也可用植物系＋恶魔系配出）

彩虹孔雀＝猴克布扎＋短种鸡

特朗（总BOSS）＝兹斯奥马＋格哥勒姆

兹斯奥马＝哈克德姆（图书馆旋涡中可逮到）＋龙系怪物

格哥勒姆＝冰河魔神＋熔岩魔神（北京　魏乐）

每个旅者之扉中的BOSS大部分是不能收服的，除了几个特殊的，也就是游戏前期的那几只罢了，且不要用任何道具（如果什么BOSS都可以收服，那游戏的卖点就大打折扣了！）。"旅行书签"这个道具必须在大树国生长一次后，方可在义卖市场中的新商人中买得。最后，你需要每个派系的怪兽的配对情况吧！告诉你，我有，不过要是写出来的话……第一，我吃不消；第二，《难症会诊》的大部分版面都将被占去，所以，还是介绍你买一本书吧——《GB千年珍藏本》或《绝对GB读本》。两者均为口袋本，邮购地址为北京6129信箱发行部，前者的价格为18元，后者为14元，均免邮费。（福建永定　邱祥明）



候诊室

1.《异尘余生2》

○（简体中文版）如何设定暴力程度和脏话过滤器？更改Fallout2.cfg中的数据后游戏会改回原来数据，设为只读又不起作用，请问有没有办法解决。（nlhj@sina.com）

2.《KA52鳄鱼中队》

○不知道怎么搞的每次起飞只能按键"A"自动起飞。取消自动起飞的话飞机就下降直到坠落，请问要怎样才可以自己驾驶呢？（湖南益阳　咸蛋超人zk）

3.《新倚天屠龙记》

○进行到钓"寒潭白鱼"，第一次钓上一条普通的鱼，如何换鱼饵？状态栏中显示依然是"有饵鱼钩"。（鹅卵石444）

4.《网络三国》

○我购买了1套正版，但是当我按照说明书安装完后，不能进入单机版，进入游戏就自动退回Windows。上网更新完所有的资料，输入帐号密码，选择好职业又退回Windows。没有办法从朋友那借了一套，安装完和上面的情况相同。能告诉我原因吗？我的机子配置如下：赛扬2－600/15.4G/启亨TNT2M64 32M/雄兵50X/实达56K网上之星。

（安徽阜阳　朱永辉）

5.《救世传说》

○我选的是巫师，在第十章死亡之地中，进入大厅前面有三根石柱，怎样才能过去？攻略中说两边有开关，可两边有两扇门，进入右边门后，下边的门打不开，请指点。

（suz18290068）

6.《FIFA2000》

○请问如何头球射门？当己方领先后守门员如何做出拖延时间的动作（就是拍拍球、挥挥手的那种）？请问用什么方法可以打开FIFA2000子目录下的以*.fsh结尾的文件？各位高手请多多指教！

（amok23@etang.com）

7.《魔法门Ⅲ》

○我一直在玩MMⅢ（就是DOS下的那个），后翻旧书，发现贵刊上登有攻略，可惜仍有几道谜题不知解法。一、曾捡到2个"厄运古饰"，不知用途。二、如何解救珍莓公主？三、独角兽的角怎么找？四、在大地图西南角有位海洋女神，她要的贝壳在哪里？五、有间茅屋内有一甲虫，它要求的5个祭坛在哪里？六、在沼泽大陆有几个石像，它们说交钱可以记住我，有什么用？《魔法门Ⅲ》我已打通，就差这6道题了（它们之间很可能有联系），请一定帮帮我，谢谢！现在魔法门六、七、八的谜题相对太容易了，反而没意思。（husarb）

8. 硬件病症

○本人使用的显卡是UNIKA小影霸TNT2 PRO，玩EA的游戏时(FIFA97，NFS3，UERO2000，NBA2000)频频出现问题，经常无故跳出游戏或者"蓝屏"！但运行其他3D游戏却未发生问题。我已试过多种驱动程序，无效。我也未曾超频，以前用I740还是不错的，为什么？望赐教，感激不尽！（王鹏）



最近不少读者来信来电询问有关第11期征订广告的细节，想确认是否真的只要80元即可拥有2001年全年杂志，以及直接邮购是否会较晚才收到杂志。在小店开张前先回答一下大家的疑问。

在2000年12月31日前，通过邮局汇款80元到100037北京813信箱《家用电脑与游戏》月刊发行部，附言注明"邮购订阅2001年全年杂志"，就可以免去每月奔波购买之苦了。这是为了回报读者的支持与厚爱进行的杂志历史上对邮订读者的最大幅度优惠，价格比每期6.8元时还要低。

通过邮购订阅的杂志，发行部会在印刷厂完工后的第一时间进行封装，2日内寄往全国各地。杂志到达读者手中的时间基本与到达当地书报亭(摊)的时间相当，误差一般不会超过2天。

这下大家放心了吧？如果还有疑问，请垂询010-68728132或010-68728140转16。

●杏花村的最最敬爱的小马：在此我借用读者回函的那张8毛邮票来拍拍你的马屁，顺便来发发牢骚。

比起那些订5年《家》，玩游戏时还没我的那些"大虾"，我可真是菜鸟一只。不过比起对游戏的狂热，我绝不承认我比他们少。上一期可怜的《家》已经被凶神恶煞的数学老师抢走了，怎么也不还我，原因是我数学成绩没达到80分。开玩笑，怎么可能。原来根本原因是他那期忘了买，而且他没看完，什么世道嘛？气死我也，我只好跑遍全城终于买到了一本可怜的《家》的同类。

利用杏花村向老编提些不算意见的牢骚：1. 能不能把硬件兵工厂菜鸟化一点，看着那些作者精心写出的文章，我真满眼天文。2. 网络游戏横行市场，但其他的也不算少数，网络游戏比重增多，其它游戏也不可减少，SO，增刊吧。3. 新闻报道太……太公式了吧！每次买到新的《家》我都是直接翻过，虽然有些残忍，但我看完后保证吐血，溅到我最最最爱的《家》上，那还是省了吧。(咦？老编面前怎么那么多茶杯？)哈哈，最后一个问题：如果订阅我收到最最最爱的《家》会不会晚啊？请务必回答，看我旁边有什么？刀、绳子、安眠药……还有——一个愤怒的老编，嗯？老编？啊！杀人啦！……

(山东　孙菲)

◆由于时效因素，新闻并不是月刊的强项。现在的"新闻报道"实际是"新闻回顾"，多少有些掣肘之处。今后我们会强化新闻评述和对热点的深度报道。

如果你是通过邮局订阅，由于发行时间偏晚，因此收到杂志的时[illegible]，刚才我已经说[illegible]

●[illegible]上网以后很少[illegible]，[illegible]是越来越臭，[illegible]

[illegible]《家》了。看看杏花村，改版[illegible]改版品头论足的，其实像《家》这么[illegible]是一定的了，但翻了几期杏花村，发现有好多人要求取消硬件兵工厂，在此我想发表一下我的意见：

计算机可分为硬件和软件，但[illegible]者是不能分离的，玩家也不能对软件(游戏)[illegible]，[illegible]硬件一窍不通吧。曾有一游戏超级玩家拿来[illegible]配置表：CPU Athlon600 + Intel820……又如，玩家都知道现在3D游戏铺天盖地，一块好的3D加速卡必不可少，那么选TNT2吧，那你知道TNT2是nVIDIA还是3dfx的产品吗？你知道TNT2分为Vanta M64 标准 pro. Vltra 5个版本吗？价格可是从400~900不等。我曾见过有人高兴地买了块"TNT2 Vanta 32M显存"的显卡(Vanta不支持32M显存)。

有人也许会说，要想学硬件可以买《微型计算机》这样的纯硬件杂志，但说实话看这种杂志没有一定的基础是看不下去的，什么IEEE 1394，TwinView，BIOS，CMOS，RAID……而且还要额外付出一些钱，对并不富的学生来说也不是一笔小钱。再说，又没有要求所有玩家都要成为硬件高手，像《家》这样每期带上一点，不太深，又挺必需的硬件知识不好吗？以上仅是个人观点，Chance可没有贿赂我哦！

好了，第一次写信就先写这么多吧，小马哥搭搭忙，一定要发哦！

(山东　李晓)

◆我一定要"发"吗？"快去买体育彩票……其实持与李晓朋友相似观点的读者也不在少数，比如——

●小马哥：你好(这话有点土)！生意好！马嫂好！大叔好！大妈好！我这是在自习的百忙之中，在老师目光的明枪暗箭下给你写信，况且这是我第一次进村，你可不能不看哦

好了，言归正传。《家》在小马哥及众小编、老编呕心沥血的努力下又上了一个台阶——改版啦！但值得注意的是某些不法分子妄图向"硬件兵工厂"下黑手，妄图改变《家》的本质。对此，本人表示坚决反对并郑重宣告：谁胆向"硬件兵工厂"开刀，想删减掉它，谁就先从我身上踩过去(啊，一伙手持酒瓶的暴徒冲过来了>_<)！小马哥，你可千万要劝老编擦亮眼睛，坚持就是胜利！

在这些不法分子眼中，"硬件兵工厂"是毫无用处的东西，应该"把它删减或删除"，"多写点游戏"。果真那样的话，《家》就该第二次改名，叫《家用游戏电脑》得了。我98年才认识《家》，但对她忠贞不二，《家》所以吸引我就在于她的寓教于乐，游戏性与学术性的相结合。正是有了她，我才明白电脑那个铁盒子里有那么多花样和知识；正是有了她，我才能给我们班长解释清楚为什么他的90MHz的486没法超频到200；有了她，我才能帮我的好友装上了Modem……游戏让我认识了电脑，但《家》让我了解了电脑。我始终认为，电脑游戏失去了电脑无法存在，但电脑失去了电脑游戏依然运转，电脑不是为了游戏而存在。"硬件兵工厂"绝对不能删减，因为那是《家》中一道亮丽的风景，是《家》的特色所在

好了，罗罗嗦嗦说了一大堆，耽误了你的宝贵生命时间，我一边儿歇着去了，[illegible]说一句，我不会喝酒，给我杯水就行了——不要给我兑酒哦！祝小马永远不会马失前蹄(这叫什么话呀)。

(任子鹤)

◆"硬件兵工厂"这个栏目是不会被删除的；但怎样把它办得更贴近玩家，更切合杂志的整体风格，这是我们下一步的重点。Chance殚精竭虑之余已经越来越胖，考虑到其他小编的办公面积问题，也希望读者朋友们多出主意

●人家小岛秀夫在PS，PS2上推出的《METAL GEAR-SOLID》(E3大展上那近15分钟的CG MOVIE真是震撼)明明是《合金装备　索立德》系列，你们却在新闻报道中说成是《燃烧战车》(一个PS平台上极其粗糙的无聊渣渣赛车PK游戏)，WHY？前几期我没在意，你们却屡错屡犯，不知悔改，该挨板子了！

11期中P55页倒数第十行，ECTS欧洲电脑商贸展览竟成了"商冒"！真是有够"傻冒"呀(笑)，还有一个地方"在"成了"再"(具体多少页忘了)。不过总体上讲，文字校对工作还是不错的，别骄傲呀！

我也不是吃不着葡萄说葡萄酸，可能是我天天看游戏中的人物设定稿和水彩绘而眼光较高的缘故罢，那吴晴跟石子是什么关系？怎么几乎每期镜花园都有？每期的题材都很单调呀，无非就是娜可露露与莉姆露露罢了(前几期竟然石子连画的是啥东东都猜不出)，爱腾玛哈玛哈我怎么看都像只麻雀。说实话，我对女孩子那种带有浓重港台风格的大眼妹妹临摹画并不欣赏(我宁可去看日本名家的超一流大作，也不去看镜花园的这种作品！)。说了这么多，只是想告诉你：反复炒作一个题材没有什么新意，虽然也是善意(灌水？)，但不求革新，于人于己都是不好的。这也从另一个方面反映出《镜花园》栏目乏善可陈，人才匮乏啊！

现在国内的环境很不好，一片对游戏的砍砍伐伐声，我真是高兴得一塌糊涂！游戏厅关就关吧，跟我没有关系；网吧封就封吧，我也没有意见。只是有一点我怎么也想不明白，难道自个儿在家闲暇之余玩会儿游戏也有罪？(黎明前的漫漫长夜，《家游》是我浙苦的去处……)

《家游》终于终于改头换面了，名称我喜欢(:-D)，这样就对啦！游戏就是游戏，游戏无界限！是哪个XX人士将游戏玩家硬生生地分开，扯成两部分，从此水火不容？！再说TV GAME和PC GAME的划分本身就是个幼稚的标准，现在就算玩次世代的也统统都用VGA BOX接彩显了，还TV个什么？！照此说法，捉迷藏仅仅玩的人国籍不同，而要分成中国人的和外国人的？荒诞而又可笑！

伤心的话留到最后再说，为什么我发的贴子无故被删掉(我说话的权利被扼杀，呜呜……)事情是这样：一天我趁BOSS不在，摸上爱猫，登录上《家游》的网站，一切很顺利，《家》的界面跟其他各大媒体一样，简洁而又朴素，我的心里有点激动(我想是第一次的缘故罢)。

先去玩家论坛吧！我进去一看，里面倒是有不少贴子，但一眼看出尽是些谦让恭维之词，真像枪手！我忍不住发了个"国产正版真黑"的贴子(好象是)，过了一会，就发生了上述事情。

我说错了吗？宪法规定公民享有言论自由权，我并没有越过禁池一步啊！WEBMASTER在哪儿？天理何在？就仅仅为了一个整体的"划一"而干掉我这个"眼中钉"？正版软件不黑吗？我身边的男女老少都说正版黑又贵啊！这话错了吗？你说呀！为什么我说句实情的权利都没有(那层纸不一捅就破，大家都心照不宣罢了)？我知道《家》跟软件公司感情很好，不过要是怕得罪人那就错了，我不怕(真正的勇士敢于面对淋漓的鲜血……)！我已硬咽的说不出话来……

虽然心遭重创，我还会支持《家》的，《家》也有苦衷，换了我是斑竹我也会那么干的，我能理解，那些话不该在论坛讲的……可能是我错了，真的错了……

不管怎样，MY HEART WILL GO ON WITH MY LOVERLY MAGAZINE (FC& GM)

(FAITHFUL READER:SAMURAI)

◆小岛秀夫在红白机上制作的Metal Gear在当时被译为《燃烧战车》，大概与游戏中来车转移场景的独特设定有关。后来PS版MG出台后，我们仍延续习惯译为《燃烧战车Solid》，并持续了相当时间。《合金装备》是近来逐渐统一的译名。游戏译名说起来是个大话题，或有意蕴高下之别，但并无对错之分，总的来讲是遵循惯例，以讹传讹的事也不少。

杂志主页中的论坛存在丢帖的Bug，请你原谅。我们将在招聘主页制作人员后加以改进。你的那些话完全可以在论坛里讲，但你确实是错了，别把沙龙里的葡萄美酒夜光杯看成"淋漓鲜血"哦！

●亲爱的各位"家"中的朋友们，我是一名武汉的高中生，同样也是千千万万玩家中的一员。中学生正是被学习压迫得最紧的一批人，而我们又是最忠实、最狂热的"游戏分子"，所以理所当然的，在中国中学生们的身上可以最好的反映出"正派人士"对游戏及游戏者的偏见与反对。

这样的例子太多了，各位想必都有过放学后或深更半夜玩游戏被捉住，然后接受批判的经历吧。就拿我来说吧，自从家里买回了电脑(当然是为了玩了)便被父母严加看管，他们从未允许我玩任何一款游戏，原因只是——那会影响学习。于是，我开始长达一年零七个月的地下斗争。结果不是光盘被收，就是鼠标不翼而飞，但野火烧不尽，春风吹又生；由于我坚持不懈的斗争，父母最终让我一周玩一次(只有三小时，一分钟多的也没有)。他们当时还是商量了老半天才答应的。后来我才发现，这是一个完美的阴谋，当我成绩稍一落后，他们便指责说是游戏惹的祸；当我成绩进步时，他们又说为了保持，最好少玩游戏。反正一直在想办法压缩那仅有的三小时，而他们又有了已给我时间的借口，使我有言难辩。再说近一点吧，只因为拿了一本"家"去了学校被老师发现，好险没把我用口水淹死，班主任用一种类似于看到活生生的黑暗圣堂武士的目光盯着我，道："什么时候了，还看这种误人前途的书……"(真是这样说的)虽然我的耳膜已有3000多的防御力，但听到这里，听到这种对我、对玩家、对我心爱的杂志的无端攻击和诬枉时，我再也无法忍受了，大吼一声："你懂什么?!"然而，我马上知道了硬碰硬的下场，不但书被撕了，还叫了家长来了个"联合大整改"，使我的显示器休息了大半个月……

玩家们的处境已使我目不忍视了；流言，尤使我耳不忍闻。而国外对游戏产业，对玩家是怎么样的态度，给他们的是怎么样的环境，我们也知道。但我们无法改变自己悲惨的处境，因为我们的确无钱无权无势；但并不意味着，我们会放弃游戏，会被那些视游戏如毒品的人们吓倒。君不见，长江后浪推前浪，当这些"正派人士"退出历史舞台，当我

们广大的游戏爱好者们(事实上，这是整整一代人)在十余年后成为中国的主力军时，当各大权力机构已由我们这一代掌控之时，游戏一定会有扬眉吐气的那一天。我相信这一天一定会在不久的将来出现，因为我们拥有年轻，因为我们都有一颗热爱游戏的心！

未来属于我们，未来属于游戏

(湖北 Sager112)

◆怎么鲁迅先生的文字你们都会活学活用呀？朵盘茴香豆……正如回字有四种写法，看待同一事物的观点也会多种多样。当你步入中年，不知升级几何转职几许，面对自己的孩子时，或许你会重述父辈的话语的。让我们也对父母师长们多一分理解，好么？

●小马兄：你好！哇！《家游》改版已经好几个月了，越来越靓的书真让我满心欢喜呀！小马也一定比以前更累了吧？哈哈……

高考后的暑假真让人激动呀，我就像一只关在铁笼子里几年的饿狼，突然笼门被打开，而眼前又摆放着一只肥美的羊羔一样，扑向了我的PC(哈哈……比喻是不是有点……不管啦)。DiabloII、Quake3、星际、剑侠2……让我真正的享受了一下最美好的人生。二个月过的飞快，一转眼我踏上了南下的火车，身边还不忘带着我最近新练的20级亚马逊战士和16级男巫(当然是放在软盘里的，要不然在火车上……)。我离开了生活了十几年的城市，在另一个山青水秀、风景如画的人间天堂——杭州，开始了令人向往的大学生活，唯一感到生活残缺的是不再像暑假中任何时候都能玩上电脑，而我又是计算机系的身边的一帮人甚至连Voodoo3是干嘛的都不知道，一瞬间，我又似乎感到一种失落。十几天前还和一帮好友们每天为了为什么你那一队龙骑不来救我，为什么T4你的盔甲总是那么多，为什么我的40级男巫身上的东东还没有你30级野蛮人好等等吵得满脸通红；而现在，只能抱着一本《家游》独自默默地欣赏着。

很快，我找到了网吧，是那种打游戏为主又能上网的网吧，就在学校附近，很多很多，PⅢ500，丽台TNT2 Pro，64M内存！还有很多很多的街机厅，一大间房间七八台KOF。我又好像一只关久了的饿狼，红着双眼扑进了网吧！看到了熟悉的暗黑圣堂、飞龙、野蛮人、游侠，还有一晃一晃似乎在等我去拿的红盔、Railgnn等等等等，我一头钻进了那久违了的美丽世界。我带来的亚马逊和男巫一天比一天强壮，一天比一天有更好的装备。我一下子觉得生命又充满了阳光，从未如此充实美丽。

大一的第一个月过去了，似乎并未感到什么酸甜苦辣，一开始的好奇、谨慎、迷茫什么的压根儿就不知哪里去了。国庆节无聊时算了一下帐，我的妈呀！第一个月花了原来计划的几个月的钱！我的眼珠子都快掉出来了，原本想买一套DiabloⅡ豪华版，然后带上帽子穿上T恤好好招摇一番的，这下……我一下子惊呆了，因为这直接关系到我以后几个月的生存呀！当一个人的生存问题摆在眼前，什么都不重要了。

此时我才想起，起初我那20级的亚马逊现在已是33级了，16级的男巫现在也已26级了，上海站网换了新的IP后，我也有十几胜的战绩了，而在网吧，是3元/小时。

回想过去的一个月，一场美丽的噩梦，醒来时可怕的现实已摆在眼前；而这个月，我不得不控制我自己了。虽然我心里知道那将会多么痛苦和艰难，可我还不想以后天天吃白菜。面对生存，我竟以连自己都难以置信的力量控制着自己，我真的极少去网吧了。可同时，一种令人压抑的孤独和痛苦占据了我，以前去网吧的时间现在都空了下来。我尝试着用……来驱散这种感觉，于是我去买了《再……接触》，结果我又不再激动。我尝试着让音乐去驱散这种感觉，反而使我更感到孤独和痛苦。我尝试着用学习来驱散这种感觉，可一个人走在去晚自修的路上，或者晚上一个人走在校园中时，内心竟有些空荡，一种令人压抑的痛苦，生命似乎已经不再完整，而缺少的似乎正是那最重要的部分。

当我一个人躺在冷清的寝室里，无论耳机中的音乐多么悠扬动听，无论枕边的书多么精彩，也始终不能进入我的大脑中。我想起了和一帮宿舍的战友一起切星际、打Quake；而现在，LZZ去了南京，LB去了武汉，LY去了福建，Kiddy则马上要远赴新加坡，莫大的伤感和孤独占据了整个房间。

大一的课程很轻松，一天的空余时间很多，到了周末，则更是自由。而我，要么像一具行尸般躺在床上，要么无聊的散步，逛街，或者一架高倍"哈勃"望远镜，又不怎么去打什么球。学校的机房只有挖地雷，红心大战，我也终于感觉到了生活的痛苦，无奈和孤独，大学也许真有苦辣的一面，对我这个一个月要花父母几百元血汗钱的游戏狂热者来说。

我决定以后一个月去网吧的花费不超过20元，当我昨天再一次拣起那熟悉的Railgun，那紫色的光芒射穿了对手，光芒是那么的灿烂，那么的美丽，我简直激动得要流泪了。

此时，耳机中响着的是羽·泉的《冷酷到底》。

去吗？我问自己。

不，冷酷到底。

"我要飞呀飞呀飞——的逃，却逃不开你，分分秒秒的侵扰——"

(浙江 papo)

◆真羡慕在西子湖畔求学的papo。大学生活是人生中最珍贵的时段之一，也是思想上和行为上最自由的日子。与此前繁重的课业负担和此后残酷的职场压力相比，这段时间几乎是真空。但真空就会有"负压"，很多人一下子松弛下来，感觉空虚和茫然。这种经历我也有过，但我也无法向你建议些什么。只是想说，你可以做的事情很多，游戏不过是其中一种。

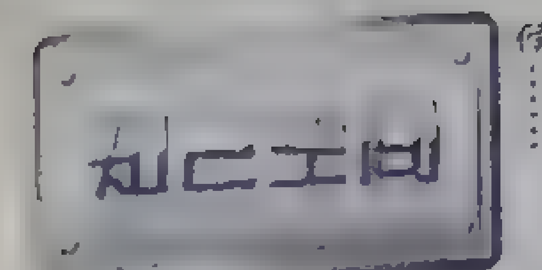
屈指算来，该是第五次要向大家说新年好了。这五年来，感谢大家对《家游》的支持，对编读往来栏目给予的关注。说起来真的要迎来新世纪了，可新鲜的话也没有，只祝大家能够开心一点，像攻克游戏一样正视和化解生活中的难题。

新年快乐！

第11期特别企划有奖征答正确答案

1. NASCAR的中文全名是云斯顿美国国家民用车大赛。
2. 云斯顿大赛中最多会有43辆赛车同时出场。
3. 汤姆·克鲁斯在《雷霆壮志》中决胜的技术在专业术语里叫"外道爬头"。

幸运读者为广西玉林的林军，四川宣汉的覃超和吉林长春的许祖宁，各获得奥美电子提供的《云斯顿赛车1999》1套。



话藏一个空 向，很多人 走过，思觉 到心灵的向 候……

欲征友的读者请写明自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编，连同有效证件(身份证、学生证、工作证)的复印件和100字左右的留言寄至"100037北京813信箱《知己空间》"，E-mail、绰号(昵称)、星座、爱好、特长等请根据个人情况填写。祝大家如愿找到良友！

♀女生专版♀

陈睿睿(19)
星座：水瓶
地址：上海市中山北路3488号华夏学院东部2000届计算机信息管理1班
邮编：200063
留言：我是一个平时文静，玩时疯狂的女孩，喜欢各种好玩的活动，但对于电脑、漫画尤是钟爱。欢迎各家各派的老鸟、菜鸟及无论什么"鸟"与我畅所欲言。让友谊通过纸笔在茫茫人海中自由翱翔，落在你我头上！

冒钰(17)
绰号：财主
爱好：玩电脑，打保龄，逛街，看电影，上网
地址：武汉市江岸区育才高中高二(6)班
邮编：[redacted]
E-mail：jane-zhai@yeah.net或jana_731@chinaren.com
OICQ 3905400
留言：希望交到很多的Game迷、Net迷……不论是Boy还是Girl，都来找我吧！我会认真对待每位朋友

李金容(18)
昵称：Aileen，容容
星座：天秤
地址：广西南宁中尧路15号广西贸易经济学校财会9843班
邮编：530003
留言：我是一个乐天派的女生，喜欢结交不同的朋友。电脑游戏、唱歌、跳舞、绘画都是我的最爱，愿与志趣相投的你结为永远的朋友！

叶夏(18)
昵称：Narcissus
地址：上海闸北区永兴路353号市北中学高二(12)班
邮编：200071
E-mail：bosasa@citiz.net或bosasa@etang.com
留言：我是天才，美丽、大方……的冥，是60亿人中才出产一个的。(竟人理我???)好，凡能忍受和冥交谈超过10句者，悬赏50x元，快来挑战极限吧！

赵卉(18)
昵称：非菲
星座：处女
爱好：PC Game，唱歌，漫画，交友
地址：辽宁省锦州市上海路五段14-61
邮编：121000
OICQ 7216365
留言：不要以为女孩子就只中意模拟养成哦！我可是个疯狂的RPG迷！哈哈，Come on，boys and girls，写信给我吧！

樊惠(15)
星座：双子
爱好：电脑，交友，阅读
地址：山西定襄中学207班
邮编：035400
留言：我是一个活泼开朗的女孩，偶有些烦恼和失意，很想找个朋友倾诉一下我的心事，你愿意吗？那么来信吧！如果假期中来信请用这个地址：山西定襄城内村小南门街张家巷3号。

王艺(18)
昵称：妖妖
星座：天蝎
爱好：很多，交友为主，玩乐为辅
地址：上海市邮邮路50弄21号302室
邮编：200437
留言："不求天长地久，只求一朝拥有"是我的人生格言。这样爱笑、爱疯、爱闹。做最真实的自己，不顾别人的眼光，这样的我，你们会接受吗？

周晓瑛(18)
昵称：Zizian，可可
星座：水瓶
地址：上海市普陀区真南路205弄3号601室
邮编：200333
留言：我不是一只网虫，但也异热爱上网。希望能找到一位朋友，他(她)没有聊天室里的虚假、虚拟，字迹端正，性格随和，愿我们成为真正的朋友。

杜佳丽(15)
昵称：happygirl
星座：双子
地址：湖北省武汉市武昌区武车四村90号
邮编：430062
留言：Hi！各位朋友，大家好！我是一个性格很外向的女孩，爱好看电视听音乐，打电脑交朋友，我还是H.O.T的狂热歌迷。希望志同道合的你给我来信，我会真诚地对待每封来信的

乔福(17)
昵称：乐宝宝
地址：黑龙江省牡丹江市农业经济学校58#
邮编：157041
留言：总是把玩放在第一，把学习放在最后。爱笑的我，愿和天下人交朋友，和我一起分享快乐。

王曼(16)
爱好：唱歌，交友，逛街
地址：北京市第十七中学高二(3)班
邮编：100022
E-mail：ezz007@elong.com
留言：忘我是一个开朗大方、活泼可爱的女孩，渴望与正在看书的你为友。快快拿起你的笔给我来信吧！期待着，我们做朋友！

孙莹(16)
昵称：花花，Magic
爱好：听音乐，唱歌，画画，逛街，与朋友聊天
地址：辽宁省鞍山市铁西区一高职电商一年四班
邮编：114014
留言：在雪花纷飞的季节里，心里好冷；但收到你们热情洋溢的来信，我的心会好温暖！让这小小的邮票传递你我快乐的讯息，有缘的男孩女孩快快来信吧！

2000年第10期读者问卷调查统计结果

读者最喜欢的文章：

1. 文渊阁：星空的背后(34%)　作者：彤像
2. 游戏评析：突袭(21%)　作者：游骑兵
3. 攻略手记：生化危机Ⅲ(13%)　作者：卜鸿儒

读者最不喜欢的文章：

1. 文渊阁：星空的背后(21%)　编辑：石子
2. 攻略手记：悉尼奥运2000(12%)　编辑：东东
3. 攻略手记：银河英雄传说Ⅴ同盟战线解析(7.8%)　编辑：东东

2000年第10期幸运读者名单

广西玉林	陈　锋	贵州安顺	汪　乐
北　京	章劲羽	陕西汉中	王乐天
重　庆	罗　涛	云南昆明	雷　浩
天　津	张纹龙	海南琼山	长　颖
福建漳州	黄思典	上　海	徐　凌
湖北十堰	陈小阳	山东青州	姜　尚
江苏镇江	张　诚	浙江台州	张海波
广西南宁	蔡永铭	广东惠州	曾锦和
北　京	韩光明	江西赣州	吴继辉
陕西西安	李　亮	四川隆昌	夏　浪
重　庆	袁　霞	山东烟台	徐　琦
四川成都	黄庆旭	山东济宁	刘晓君
黑龙江哈尔滨	王可英		

《都市计划》系列活动

当前面对中国、面对北京最重要的一件事情就是申办2008年奥运会，社会各界对此给予了极大的重视，并配合以各种各样与申办奥运有关的活动。玩家群体同样也有为申奥出力的热情，同时每个人心中一定都在想象主办奥运的城市建设会是什么样子，它应具备哪些方面的要素。《都市计划》系列活动可以实现大家的愿望，让广大玩家开动脑筋，为申办奥运献计献策。

活动一 "玩家心中的奥运之城"有奖征文
时间：12月1日至1月15日
要求：500～1500字，内容结合申奥和游戏两个话题，可以夸张和想象。
参与方式：
100037 北京813信箱(信封上请注明征文字样)
fcgm@fcgm.com.cn(标题请写征文投稿)
奖品：最佳文章奖金1000元，前100名投稿者有纪念奖品

活动二："奥运之城"设计图稿有奖征集
时间 12月15日至2月15日
要求：使用游戏软件《都市计划》做设计，场景内必须有体育馆，居民区，公路。
要求：使用游戏软件《都市计划》做设计，场景内必须有体育馆，居民区，公路。(参见http://games.sina.com.cn)
参与方式 将游戏存档寄至新浪网游民部落
奖品：最佳作品奖为IBM电脑NetVista A20i一台(Celeron633/64M/10G/40X/WIN ME)
活动主办：北京天下华彩网络软件有限公司，《家用电脑与游戏》杂志，新浪网游民部落

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名。由于填写问卷调查与发奖的时间间隔较长，且读者需求随机性大，造成部分奖品供应失调。本月起暂停奖品自选，请读者谅解。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。

《魔法时代》游戏漫画有奖比赛启事

各位玩家注意了！捷径公司为回报广大玩家的支持，决定借“镜花园”一席宝地，办个游戏漫画有奖比赛。奖品丰厚，欢迎各位爱好绘画的玩家踊跃参与！

活动办法及所设奖项如下：

1、参赛画稿的内容一定要取材于捷径公司最新推出的游戏《魔法时代》。单幅画或四格、漫画均可。

2、参赛画稿必须为手绘原稿（复印件无效），钢笔或毛笔绘制（铅笔画稿视为无效），黑白、彩色均可，画幅规格不限。

3、参赛画稿请务必注明“游戏漫画有奖比赛”字样，否则以投稿处理。本启事发布之前的镜花园稿件，凡与《魔法时代》相关的作品将自动具有参赛资格，不必重寄。

咦，那边已经有人开始画了，先听听丰厚的奖品再说呀！画起来可会更有灵感哦！

本次活动特设：

一等奖 1 名：免费获赠 2001 年全年杂志以及《暗黑破坏神 2》和《魔法时代》游戏各 1 套。

二等奖 2 名：免费获赠 2001 年全年杂志以及《魔法时代》游戏 1 套。

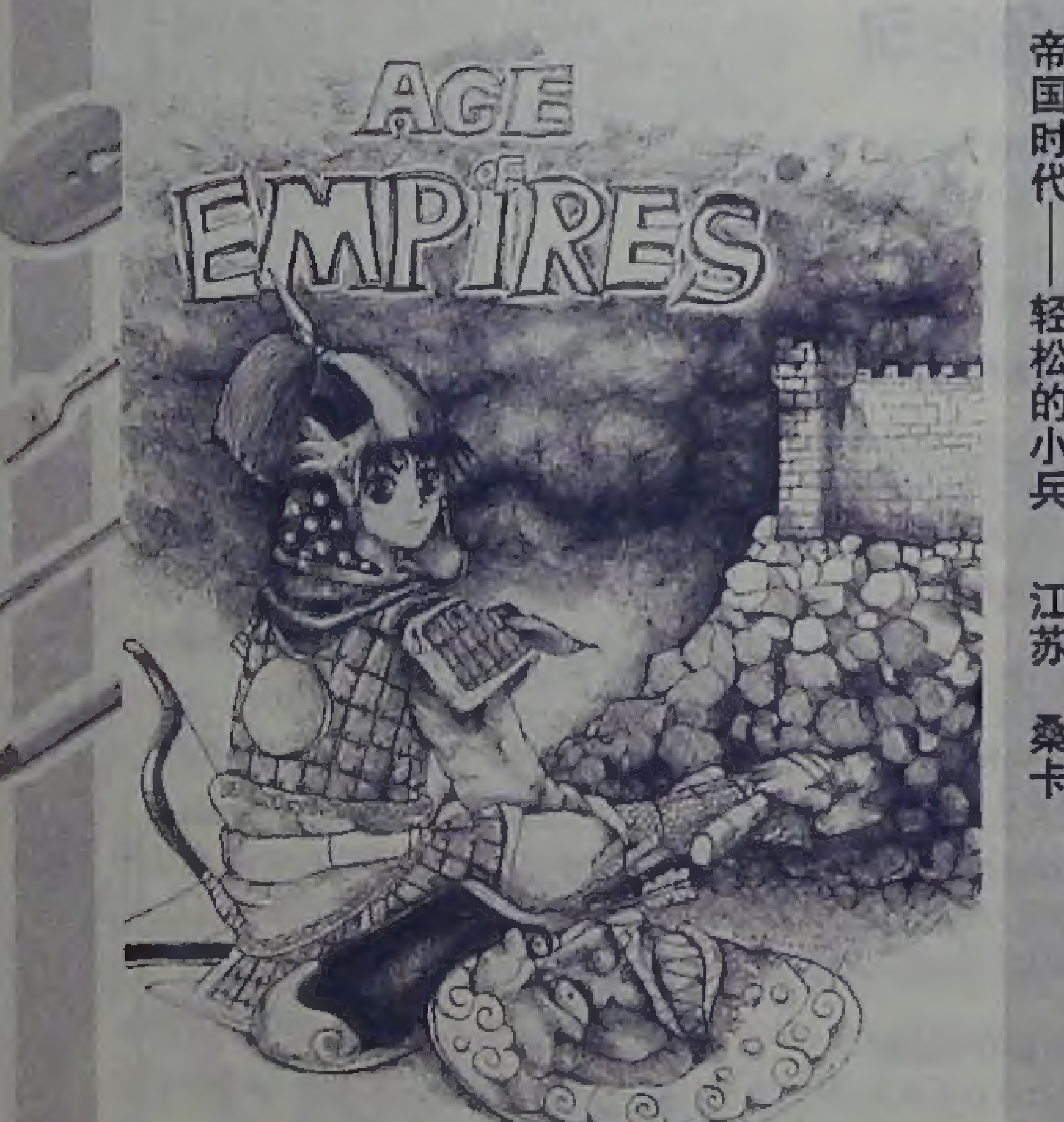
三等奖 3 名：赠与《异度空间》和《魔法时代》游戏各 1 套。

纪念奖 5 名：赠与《魔法时代》游戏 1 套。

（以上奖品均由捷径公司提供）

* 本活动截止日期为 2001 年 1 月 31 日，以当地邮戳为准。获奖者名单及部分作品将在我刊 2001 年 3 月杂志中公布。

* 相关图片资料可查寻《家游》网站：http: //www. fcgm. com. cn



帝国时代——轻松的小兵　江苏　桑卡



侠客的加尔福特　福建　陈钡

石子：嘿嘿……加尔福特是要去参加新年化装舞会吗？



梦幻模拟战Ⅲ　河南　马凯

石子：（流口水～～）画得好棒啊……谁能想到，这张画作的背面居然是『XX 实施计划书』的封皮 :D



最终的梦想　上海　余孝贞

石子：此时如果有音乐响起那就更完美了……

“Diablo”狂想曲　策划：杨健飞　主笔：小郭（请作者速与本刊联系）

石子：虽然画面有些凌乱，但创意极佳。石子笑得肚子都疼了…… ^O^



2000 年 1～12 期总目录

（部分栏目略）

特别企划

流星时空

游戏评析

攻略手记

秘技档案

硬件兵工厂

PC 工具箱

网络港口

文渊阁

玩家沙龙

